



TODOS SON PUNTOS, NADA DE ÍES

Trabajo de Fin de Máster

para optar al Título de Máster Oficial en *Arte: Idea y Producción* por la
Universidad de Sevilla

Autor:

Antonio Manuel Pedraza Sánchez

Firma del alumno:

Tutora:

Dra. María Luisa Vadillo Rodríguez

Vº Bº de la Tutora:

Sevilla, 09 de Diciembre de 2016.

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Máster plantea una exhaustiva investigación teórico-plástica en torno a la ontología de la imagen. Partiendo de una revisión contemporánea de las nociones de la filosofía del absurdo y el *sinsentido* deleuziano, presentes ya en proyectos anteriores, se extrapolan esta vez hacia el ámbito de las posibilidades cinemáticas de la imagen. De este modo, las obras artísticas que aparecen en las aportaciones surge a raíz de un estudio pormenorizado de tres pilares centrales y sus diferentes (aunque correlativas) formas de entender el mundo como imagen, que son: la figura de Samuel Beckett, la poesía haiku y el cine de Jean-Luc Godard. Con el fin de completar esta investigación se incluye la revisión con un carácter más historicista de distintas tendencias y autores de vanguardia que basaron su trabajo en tergiversar lúdicamente el modo en que nos relacionamos con la imagen más allá de su sentido concreto, a través del vídeo y la fotografía. Nos movemos sin saber hacia dónde, en un espacio inabarcable e intentando medir un tiempo que se nos muestra inaprensible. Las inquietudes personales están íntimamente ligadas a estos conceptos. El mundo como imagen *sinsentido*, relacional y abierta a la especulación infinita.

Palabras clave:

Absurdo, sinsentido, imagen, tiempo, fotografía, vídeo, cine, Beckett, haiku, Godard.

ABSTRACT:

This Work aim of Master proposes an exhaustive theoretical-plastic research around the ontology of the image. Starting from a contemporary revision of the notions of the Absurd Philosophy and the deleuzian *nonsense*, already developed in previous works, extrapolated this time to the ambit of the cinematographic possibilities of the image. In this way, the artistic works that appear in the plastic contributions arises from a detailed study of three fundamental pillars and their correlative and different ways or understanding the world as an image, which are: the figure of Samuel Beckett, the haiku poetry and Jean-Luc Godard's cinema. In order to complete this research, a more historicist revision have been included from different tendencies and avant-grade authors, who based their work in playfully misconstrue the way we relate to the image beyond its concrete meaning through the video and photography. We move without knowing where, in an unreachable space and trying to measure an unappreciable time. Personal concerns are intimately linked to these concepts. The world seeing as a *nonsense* image, relational and open to infinite speculation.

Keywords:

Absurd, nonsense, image, time, photography, video, cinema, Beckett, haiku, Godard.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	7
	1.1. Justificación.	7
	1.2. Objetivos.	11
	1.2.1. Objetivos generales.	
	1.2.2. Objetivos específicos.	
2.	APARTADO PRÁCTICO	13
	2.1. Aportación 1: “Un títere espacio”.	14
	2.1.1. Catalogación de la obra.	
	2.1.2. Proceso de creación-producción.	
	2.2. Aportación 2: “¿Dónde está el cuerpo?”	18
	2.2.1. Catalogación de la obra.	
	2.2.2. Proceso de creación-producción.	
	2.3. Aportación 3: “Nada y nunca, salvo nada y nunca”.	22
	2.3.1. Catalogación de la obra.	
	2.3.2. Proceso de creación-producción.	
	2.4. Aportación 4: “Imitaciones”.	26
	2.4.1. Catalogación de la obra.	
	2.4.2. Proceso de creación-producción.	
	2.5. Aportación 5: “Pozzo”.	32
	2.5.1. Catalogación de la obra.	
	2.5.2. Proceso de creación-producción.	
3.	APARTADO TEÓRICO	37
	3.1. Introducción.	38
	3.2. ¿Qué tienen en común Luis XIV, una pipa y un pez globo?	42
	3.2.1. Qué hacer, qué decir. Beckett y el <i>sinsentido</i> .	
	3.2.2. La pimienta cada día más roja. El poeta haiku.	
	3.2.3. Poéticas del <i>sinsentido</i> . Beckett y Godard.	
	3.2.4. Los signos entre nosotros. Godard contra la imagen.	
	3.3. El mundo como imagen.	61
	3.3.1. El cine experimental. Un efecto de lenguaje.	
	3.3.2. Un cine para pensar. La imagen polémica.	

3.4. Sin sentido y tiempo.	76
3.4.1. Cuerpo de nadie. El cuerpo del intervalo.	
3.4.2. Un pequeño todo. De suturas y correlaciones.	
3.4.3. Un punto después. El mismo punto ahora.	
3.4.4. Una lengua. Una imagen.	
4. ETCÉTERA (CONCLUSIONES)	88
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
5.1. Fuentes principales.	
5.2. Fuentes secundarias.	
5.3. Documentos en línea.	
5.4. Figuras.	
6. ANEXOS	99
6.1. Creación e investigación paralelas a las aportaciones artísticas.	100
6.1.1. Aportación 6: “De querer creer entrever qué dónde”.	
6.1.2. Aportación 7: “Tarde o temprano inútiles”.	
6.1.3. Aportación 8: “Como los vivos”.	

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación.

El estudio que centra este Trabajo de Fin de Máster es fruto de una pasión absoluta por el pensamiento nómada, una tendencia al deambular teórica o intelectualmente en diagonal, en un planteamiento que recorre una serie de complejas teorías y cuestiones, sin terminar de asentarnos de un modo definitivo en ninguna concreta. Esta curiosidad se manifiesta en un afán por explorar los más diversos campos artísticos y sus posibilidades de interrelación. Esta actitud, como decimos, propia de un ejercicio de pensamiento itinerante, se origina ante un horror desmedido hacia lo sedentario, lo clarificador, lo dictaminado. Desde una perspectiva personal, consideramos que si existe alguna razón por la que nos veamos incitados a actuar de manera creativa, ésta reside en la capacidad de vivir entre una multiplicidad de preguntas o problemas que se persiguen con ahínco; incógnitas y obstáculos que se entrecruzan en una deriva interminable de líneas de fuga. En este sentido, nos impulsaría ese *pensamiento débil* (Vattimo, 1990) y contaminado del que hablaría Gianni Vattimo, interesándonos por aspectos ligados a la desterritorialización y los contenidos múltiples. Es por eso que desde hace años se desarrolla en mi producción la filosofía del absurdo, así como la noción del *sinsentido*, cuestiones que nos hacen plantearnos la percepción de nuestro presente en tanto que multiplicidad totalmente abierta, sin posibilidad de pacto alguno con ningún tipo de totalidad. Invertir y pervertir el sentido de las cosas. Provocar el tartamudeo del discurso imperante. ¿Qué es crear? Podemos responder lo mismo que se respondía a sí mismo Deleuze cuando se preguntaba para sí *qué es pensar*: “la pregunta por el pensar (...) no puede dejar de ser sino la tentativa de pensar de otro modo” (Deleuze, 2016: 16).

Habría que ser demasiado ingenuo para considerar que el pensamiento es un acto simple, ajeno a la potencia del inconsciente, ese ‘lugar’ indefinido en el que se aloja nuestra noción del *sinsentido*. Del mismo modo que habría que ser igual de inocente para considerar que existen los hechos en sí. Nietzsche ya se encargaría de señalar, y el *posestructuralismo* de ratificar, que todo aquello que ‘sucede’ no es más que un grupo de fenómenos que son elegidos y agrupados por un ser que los interpreta. De una forma parecida, Borges nos diría en referencia a Hume:

Somos una colección o conjunto de percepciones, que se suceden unas a otras con inconcebible rapidez... La mente es una especie de teatro, donde las percepciones aparecen, desaparecen, vuelven y se combinan de infinitas maneras. [...] Las percepciones constituyen la mente y no podemos vislumbrar en qué sitio ocurren las escenas ni de qué materiales está hecho el teatro.

(Borges, 1976: 183-184)

El devenir de lo que sucede como fenómeno inconmensurable e imparable. Entender el mundo como continuamente pensable y modificable. Es por eso que, como veremos más adelante, las disertaciones en torno al factor tiempo resultarán de un peso considerable dentro de esta investigación y, por consiguiente, de la producción artística que se presenta. Se centraría, entonces, en el concepto de tiempo, experimentado no desde una perspectiva

formal sino sumamente metafísica, existencialista. Desde la perspectiva de ese individuo que se comprende separado de los otros individuos, no por una magnificencia o sublimidad romántica de su destino, sino por una suerte de anomalía de su temporalidad. Por tanto, esta investigación, que concluye una línea iniciada con anterioridad, se constituye en base a las cuestiones de lenguaje, imagen y tiempo. Tres conceptos que siempre han estado presentes en proyectos anteriores y que han derivado en todo tipo de formalizaciones plásticas. Sería a raíz de los conocimientos adquiridos tras cursar el itinerario de Cuerpo, Identidad y Representación, en relación a la percepción distorsionada de una realidad más especulativa que concreta, así como las cualidades objetuales del cuerpo-imagen como representación y como fenómeno presente, que germinarían gran parte de las inquietudes que aquí se exponen. Inquietudes y experiencias personales que han servido de impulso creativo hasta ahora y que se ven con posibilidades de amplificación gracias a algunos de los conceptos y teorías estudiados a lo largo del curso.

El proyecto que aquí se presenta se centrará principalmente en dos ámbitos formales que derivan a su vez de esos tres pilares fundamentales: la fotografía y lo cinematográfico. (Fig. 1.1.1) ¿Por qué la elección concreta de estos medios? Porque tanto la fotografía como el cine se suponen como los medios visuales capaces de la captura inmediata de una realidad supuestamente objetiva e inteligible. A todo ello se une que en su propia naturaleza llevan implícitas características que se relacionan con conceptos que, como hemos indicado, ya habíamos trabajado con anterioridad como son el lenguaje, la dialéctica narrativa, el tiempo, el espacio, la repetición, etcétera. Cuestiones que interfieren directamente en el modo como nos relacionamos con lo que nos rodea, de modo que otorgarían un sentido supuestamente estable. No por ello se descartarán cuestiones que *a priori* podrían entenderse como ajenas a estos medios. Así, las obras se materializan prácticamente de diversas maneras, versando tanto desde el formato bidimensional hasta lo instalativo. Todo ello para centrarnos principalmente en las características propias de la imagen fija y la imagen movimiento y en sus posibles vinculaciones, no solo a nivel formal sino también conceptual.

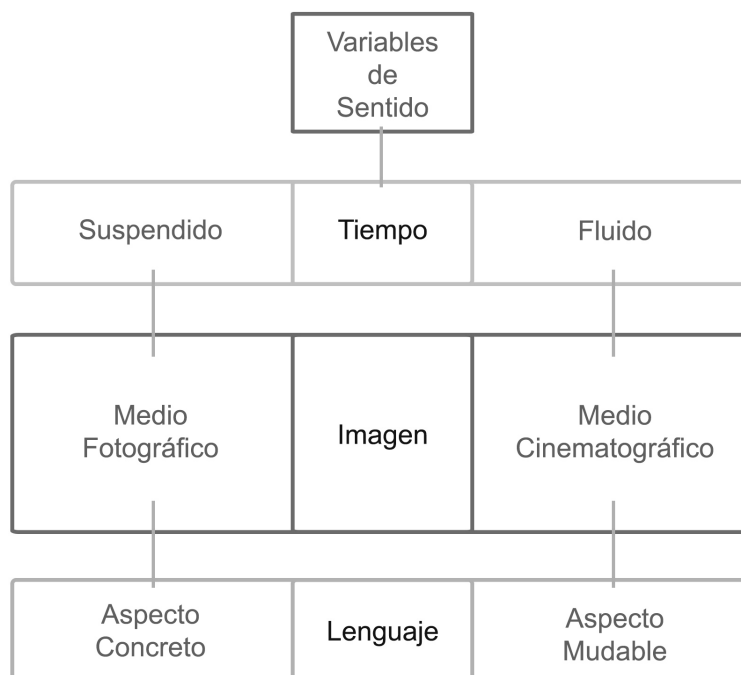


Fig. 1.1.1 Diagrama representativo de las variables básicas entre la imagen fotográfica y la imagen cinematográfica

No se trata, por tanto, de abarcar la cuestión de la imagen desde el problema técnico del soporte, ni de su función, sino desde un punto de vista epistemológico. La investigación se centrará así en la imagen como fenómeno, estudiada desde sus proporciones variables y de sentido, es decir, su correspondencia con lo real, lo simbólico y lo imaginario desde una perspectiva lacaniana. En definitiva, la imagen como lenguaje que trasciende la condición lógica de la sintaxis literaria.

Indudablemente, para poder estudiar ambas tipologías de imagen, haremos especial hincapié en la experiencia de movimiento, y los distintos modos en que éste se produce ya que es un elemento fundamental cuando hablamos del tiempo, siendo el mismo una de las principales diferencias, *a priori*, que permite distinguir entre la imagen fotográfica y la cinematográfica. Por ello abarcaremos el movimiento no solo como sinónimo de desplazamiento –de un punto ‘A’ a un punto ‘B’– o de secuencialidad narrativa, sino como un movimiento virtual, perceptivo y relacional. Cuestiones, la del tiempo y el movimiento, que han sido tratadas desde la antigüedad griega y que resultan esenciales para entender nuestro devenir en el mundo. Recordemos si no los ejemplos de Heráclito y su famosa afirmación de que nunca atravesamos dos veces el mismo río; o la paradoja de la flecha de Zenón, a través de la cual el filósofo señalaba la propiedad estática de la flecha según su (supuesta) posición en cada instante por separado, en relación a un todo secuencial, como si de un concepto cinematográfico se tratase.

Nos ubicaremos principalmente en la perspectiva de la videocreación, pero es importante reconocer desde aquí la herencia cultural del cine. El cine ha servido como espejo y materia prima para muchos artistas que se han aprovechado de sus imágenes, de sus argumentos y de las técnicas para hacer con ellos piezas/propuestas inimaginables, ajenas al cine tradicional. Por tanto, si bien en proyectos anteriores se había abordado la cuestión del absurdo y el *sinsentido* deleuziano con respecto al lenguaje literario –tanto por separado como en su relación con la imagen–, entendemos que el siguiente paso debía centrarse en ese otro lenguaje que domina nuestra forma de entender el mundo contemporáneo: el lenguaje cinematográfico. Tengamos en cuenta que la única imagen en movimiento desde principios del siglo XX hasta la aparición de la televisión, y más tarde de los ordenadores e Internet, fue la del cine. El cine, de este modo, fue el único modelo que ha servido durante generaciones para establecer un arquetipo determinado que configura nuestra idea de lo que entendemos como imagen movimiento. El tipo de encuadre, la psicología del fuera de cuadro, la duración media de una secuencia según su tipología, las metodologías de montaje y secuencialidad han configurado por completo nuestra forma de entender el mundo como imagen, así como nuestra percepción del tiempo y el espacio.

La ligereza del cine fue cada vez mayor hasta llegar a veinticuatro fotogramas por segundo. Estancamiento en la velocidad. La confusión entre ligero y veloz forma parte de una ideología o poética propia de nuestra época.

(Codesal, 2010: 26)

Es por ello que, partiendo de la premisa propuesta por Godard, nos centraremos en la concepción del *mundo como imagen*. Una imagen imprecisa, carente de sentido propio, cuya indeterminación afecta tanto al modo en que percibimos los objetos como el acto de percepción en sí mismo. De este modo, estudiaremos esa indeterminación característica de la imagen desde la perspectiva del tiempo y el movimiento, sus posibilidades de representación y su condición fenomenológica, así como nuestra capacidad de percepción y lectura con respecto a ella. El movimiento como aquello que dota –o suprime– de tiempo a la imagen. El movimiento como estudio exhaustivo de los límites del lenguaje *de y en* la imagen.

Así, el apartado práctico se conforma por obras que tienen que ver con un interés tanto figurativo como de percepción temporal, de movimiento y de sentido; un sentido que se da de un modo relacional, vacilante, indeterminado. En ocasiones suspendido, explotando de este modo las posibilidades de la imagen por su capacidad evocadora y sugestiva, más que desde un planteamiento hermético y concreto.

En definitiva, podremos comprobar cómo en este Trabajo de Fin de Máster no se defiende una hipótesis o una temática concreta y cerrada, sino más bien un modo de evidenciar, guiado por el espíritu del absurdo y el *sinsentido*, que el desplazamiento, la interrupción, el fragmento y la destrucción forman parte de la experiencia de lo cotidiano y el arte. Trabajar el gesto mínimo entendido como mayor potencia de la acción, sin más pretensión que el enriquecimiento experiencial. Prestar la atención en las condiciones relacionales de la realidad. Elementos, objetos e imágenes que se relacionan con otros tantos fuera de cualquier relevancia de sentido concreto. Se plantearán de este modo situaciones en las que se requiere del cuestionamiento y la especulación (Graham, 2015), más que ideas concluyentes y definitorias.

Pero antes de entrar de lleno en lo que será el cuerpo de la investigación debemos hacer un breve inciso para intentar esclarecer de alguna forma eso que se entiende por *lo absurdo* y que supone el enclave principal sobre el que se sustenta todo el cuerpo teórico. ¿Qué es realmente el absurdo? A diferencia de lo que suele pensarse de un modo generalista y popular, lo absurdo no es simplemente aquello que se realiza *porque sí*, como acto gratuito, ridículo o chistoso. El absurdo se concibe desde un punto de vista existencial, que deriva hacia una forma de entender la realidad en base a sus posibilidades de sentido. Deformar la realidad, sacar a la luz la inutilidad de los cánones y cortar la cuerda del funambulista que se pasea alardeando de su capacidad para mantener el equilibrio. Porque el ser humano no es útil, ni su condición es estable. El acto absurdo no es necesariamente risible, si bien puede esconder una risilla condescendiente que es, por lo general, también sarcástica. Pero fundamentalmente el absurdo se sustenta en un perpetuo estado de extrañeza y escepticismo. El artista impulsado por el absurdo navega como un náufrago a la deriva por las lindes del *sinsentido*, aunque sin pretensiones por encontrar próximamente un pedazo de tierra firme:

Un mundo que podemos explicar [...] es un mundo familiar. Pero en cambio, en un universo privado de pronto de ilusiones y de luces, el hombre se siente extranjero. [...] Privado de los recuerdos de una patria perdida o de la esperanza de una tierra prometida. Este divorcio entre el hombre y la vida, el actor y su decorado, es propiamente el sentimiento de lo absurdo.

(Camus, 2014: 20)

Por explicarlo de otro modo tal vez más clarificador: imaginemos que la vida, la realidad tal como la percibimos, no es más que un juego. Un juego con todas sus normas y sus reglas bien estipuladas e impuestas para que todo fluya correctamente. Para que haya un ganador (o ganadores) y un perdedor (o perdedores); pero que siempre quede bien claro quién gana, quién pierde, y cuáles son las reglas que estabilizan y dan coherencia al juego. En un juego, sea cual sea, y por muy lúdica o surrealista que resulte su práctica, siempre seguimos las normas. El arte del absurdo, o el arte del *sinsentido*, como queramos llamarlo (más tarde aclararemos algunos matices sobre estas nominaciones), sería el elemento tramposo. El elemento que invierte las reglas, las tergiversa, las *desmonta*. Pero no con afán de ‘ganar el juego’, sino por simple diversión. Ese sería el verdadero espíritu de lo lúdico dentro del arte del absurdo, el que permite moverse entre los cimientos que erigen las reglas del juego, es decir, manipular nuestra percepción de la realidad para llegar a lo más profundo de su estructura y diseccionarla con la precisión de un cirujano. Y estas reglas que delimitan el juego solo se

transmiten de una manera posible: a través del lenguaje. Es por eso que el arte del absurdo se presenta principalmente como estudio semiológico¹, de la relación entre las palabras y las cosas. Sus relaciones, la vaciedad y, a su vez, enorme potencialidad de lo cotidiano, de la palabra, de la imagen, del acontecimiento, etcétera. Practicar el absurdo no es más que hacer trampas, producir fisuras; abrir esa grieta, como diría Cohen, por donde “entra la luz”². El artista del absurdo, por tanto, no es más que un tramposo. Un tramposo que se ríe de todos, sin que nadie consiga verle nunca la sonrisa. Un tramposo que miente, engaña y termina diseñando las reglas del juego a su manera. Un juego único, seguramente, donde no haya vencedores:

Hay que darle una sacudida al signo: que el signo caiga, como una piel muerta. Esta sacudida es el fruto mismo de la libertad dialéctica: la que juzga todas las cosas en términos de realidad y toma los signos conjuntamente como operadores de análisis y como juegos, jamás como leyes.

(Barthes, 2009: 321)

Para convertirnos en un tramposo lo primero que hemos de hacer, por tanto, es renunciar a la obsesión interpretativa y descifradora. Si algo caracteriza al artista del absurdo es el haberse resignado a vivir sin respuestas y aceptar la interrogación como su guía. El absurdo no es más que su realidad cotidiana. Una realidad dominada por la incertidumbre y las situaciones inexplicables. La práctica artística se convierte de ese modo en una estrategia tramposa; es en sí misma un fenómeno absurdo, sin sentido. Juguemos entonces a hacer trampas. Como decía esa antigua cancioncilla: ‘Ahora que vamos despacio... ¡vamos a contar mentiras!’

1.2. Objetivos.

1.2.1. Objetivos generales.

El objetivo principal de la investigación sobre la que se basa este Trabajo de Fin de Máster radica en profundizar, tanto de forma plástica como teóricamente, en aquellos conceptos que hasta ahora han fundamentado y alimentado nuestras pulsiones creativas. De este modo, se plantea no lograr una conclusión concluyente sobre las ideas y planteamientos que se proponen, sino todo lo contrario: abrir la mayor cantidad de cuestiones posibles que posibiliten a su vez el poder llevar a cabo investigaciones futuras partiendo de estos conceptos. La intención fundamental radica, por tanto, en sugerir, esbozar y proyectar ideas que supongan el punto de partida sobre el que fundamentar la creación plástica personal, con la vista puesta en un futuro profesional dentro del ámbito artístico.

Entre los apartados práctico y teórico se darán correlaciones continuas que expliciten la

1 O “sismológico”, una sacudida estructural, como diría Barthes (Barthes, 2009: 311).

2 *There is a crack in everything / That's how the light gets in.* (Hay una grieta en todo, así es como entra la luz), fragmento de la canción *Anthem* (1992), de Leonard Cohen.

vinculación de intereses y referencias sobre las que se basa el trabajo personal, centradas principalmente en la tríada formada por la figura de Beckett, la poesía haiku y el cine de Godard, según distintos modos de enfrentarse al sentido de la imagen. Ambos se nutren recíprocamente mostrando desde distintos puntos de vista nuestros intereses concretos. Así, se hará especial hincapié en establecer una coherencia conceptual que permita crear un puente entre ambos apartados, aunque éstos aparezcan en la estructura de la investigación de forma separada.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Elaborar una obra personal fundamentada en las premisas expuestas, motivada por un interés perpetuo por la experimentación plástica y teórica.
- Crear una conexión coherente y directa entre las inquietudes personales, las investigaciones realizadas y las experimentaciones plásticas que se aportan.
- Incidir de un modo íntegro en las cuestiones teóricas que se plantean, así como en sus posibilidades de representación dentro de las aportaciones artísticas.
- Asentar y estructurar de una manera coherente las distintas ideas y reflexiones personales que dan pie al impulso creativo e investigador.
- Analizar y comparar el desarrollo de la creación plástica en relación a la adquisición de conocimientos respecto a los conceptos estudiados.
- Estudiar y sintetizar las correlaciones latentes con respecto al modo de entender la imagen según la obra de Beckett, la poesía haiku y el cine de Godard.
- Establecer una relación lo más coherente posible entre los autores de vanguardia estudiados y su influencia directa en la creación artística contemporánea que nos interesa.
- Emplear los fundamentos metodológicos de investigación de búsqueda de información, análisis, interpretación y redacción en el discurso teórico-plástico.
- Plantear cuestiones que permitan abrir la veda a futuras investigaciones respecto de las ideas que se presentan, más allá de buscar conclusiones que encorseten las potencialidades conceptuales y plásticas del tema de interés.
- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del máster *Arte: Idea y producción* a los conceptos específicos que contempla el estudio, como son el estudio ontológico de la imagen en relación a la filosofía del absurdo y la noción del *sinsentido* deleuziano.

2. APARTADO PRÁCTICO

2.1 Aportación 1

2.1.1 Catalogación de la obra.

Un títere espacio.

Videoinstalación.

HD vídeo 1' 13" Loop.

2016.



Fig. 2.1.1.1 Propuesta expositiva de la videoinstalación *Un títere espacio*.

2.1.2 Proceso de creación-producción

La pieza *Un títere espacio* forma parte de la serie *Los días Felices*, cuyo título hace referencia directa a la obra teatral de Samuel Beckett. Para el proyecto se presenta únicamente una de las piezas que conforman la serie, ya que es un proyecto inacabado que continúa en proceso. Un proyecto en el que se concentran gran parte de los conceptos que se han abordado en el apartado teórico en relación a la condición epistemológica de la imagen. Todas las obras que componen esta serie parten de una reflexión con respecto a complejos y poéticos sistemas de evidenciamiento del tiempo a través de la idea de la panorámica, intentando establecer una conexión directa entre la panorámica tal y como se emplea en el ámbito fílmico y la panorámica fotográfica.

La peculiaridad de estas imágenes radica en el recorrido que se despliega en la mirada del espectador. La imagen panorámica permite poner en juego la extrañeza del espacio, tanto un plano perceptivo como cognitivo, sobre todo si incidimos en la superposición y combinación de distintos puntos de vista. Una perspectiva múltiple y variable, aunque de apariencia unitaria, que pone entre paréntesis la fiabilidad de la visión, a la vez que conforma una experiencia filosófica respecto a la constitución del sujeto como un ser etéreo e inestable.

El empleo no-convencional de la captación panorámica permite al espectador, además ingresar a una ficción individual, a un escenario con reglas físicas inusuales. Para la elaboración de la pieza se han combinado las dos metodologías (fílmica y fotográfica) de construcción de la imagen panorámica. A través de la cámara en posición fija se filmó durante varios minutos un encuadre concreto. A continuación se desplazaba la cámara siguiendo una línea horizontal hacia los lados y de repetía el proceso anterior. Así hasta conseguir una serie de grabaciones de un mismo espacio captado desde múltiples puntos de vista que, al combinarse y superponerse mediante técnicas digitales, da lugar a un espacio paradójicamente reconocible pero ambiguo a la vez. De este modo, se presentan espacios que dan la impresión de estar conformados de un modo extraño y mal definido. Lugares que, a pesar de resultar reconocibles e incluso familiares, se nos muestran peculiarmente inquietantes. Curvaturas de superficies que en teoría deberían de ser planas, perspectivas levemente deformadas, una profundidad distorsionada que nos hace percibir una sensación espacial insólita. Sin embargo no se trata única y exclusivamente de una deformación espacial, sino también temporal y de movimiento a través de la aparición de cuerpos que de un modo errabundo transitan el espacio. Cuerpos en movimiento que intervienen a través de la superposición anclada a un punto inmóvil y que surgen como una suerte de espectros flotantes. Una masa que se asemejan al modo en que nos relacionamos en el ámbito de la urbanidad, en el cual nos movemos entre cuerpos ordinarios, desconocidos, fijos o móviles, pero siempre indeterminados y etéreos. Entes que se mueven por un espacio y tiempo asincrónicos; espectros indeterminados que van y vienen, que surgen y desaparecen de repente. Figuras que, del mismo modo que se habla de un toque de color en pintura, otorgan un punto de movimiento a una imagen de apariencia estática y terminan de aportar una mayor profundidad psicológica en base a una suerte de confusión dentro de lo reconocible. Sin embargo, lo que al principio puede parecer una distribución caótica, se nos revela coherente con el tiempo, evidenciando sus patrones de construcción. Los personajes *recorren* un espacio concreto en un tiempo determinado, solo que cada uno de esos recorridos, captados desde distintos puntos de vista, han sido fragmentados en partes equivalentes y redistribuidos alterando el orden lógico y lineal de su desplazamiento.

Todo el organismo de la obra radica por tanto en su carácter de multiplicidad y su dinamismo, a pesar de su aparente condición estática: la relación directa entre la imagen fija y la imagen cinemática, entre los extremos físico y psíquico, presente y pasado, presencia y ausencia, superficie y profundidad, etcétera. Un tiempo de contornos fluctuantes, alejado de cualquier noción de un presente restringido, acotado por un corte. Un tiempo diligente aunque inmóvil,

que se nos muestra a través de fracciones de presentes sucesivos. Al fin y al cabo, el flujo del tiempo es realmente inmóvil. Es la representación del movimiento la que nos hace ser conscientes de su devenir. De este modo, cualquier intento de *narrativizar* lo que ocurre, de otorgarle un sentido lineal se ve frustrado por la discontinuidad de unas imágenes que se enlazan unas con otras por medio de cadencias asincrónicas. El espacio deviene tiempo y viceversa. Cada fragmento contiene en sí el registro de las coordenadas de una cotidianidad, pero la disposición reestructurada de cada fracción da lugar a distintas categorías de espacio y temporalidad. A su vez, existe un segundo estrato temporal si atendemos a la cadencia con la que aparecen y desaparecen cada uno de los fragmentos siguiendo el compás de un ritmo mínimo y repetitivo. Podríamos hablar por tanto de dos niveles de temporalidad en el que a su vez confluyen dos formas de entender la imagen.

De este modo tiene lugar una dialéctica entre un tiempo comprendido como objeto de percepción y un tiempo como ensayo de conciencia. Como nuestra percepción de la realidad, construida a través de la yuxtaposición continua de fragmentos de tiempo. No somos más que un punto que, ante la imposibilidad de ser simultáneo, se replica como un eco constante sobre una superficie delimitada. Del mismo modo, la obra nos muestra registros de instantes demorados, ambientación auditiva en movimiento y constante fluir; una pieza audiovisual que es el entrecruce de ambos momentos, del detenido y el que fluye. Como si se tratara de una naturaleza muerta conceptual que no hace más que describir el transcurrir del tiempo. Una suerte de matriz-tiempo que se asemeja, en parte, a esa escena del film de los hermanos Lumière en la que los trabajadores salen de la fábrica tras su jornada de trabajo. Una escena que se nos muestra a través de una cámara fija, y que no tiene más pretensión que capturar un tiempo y un acontecer concretos, nada más.

No se trata por tanto de un tiempo fluido propio del sistema cinematográfico, ni de un tiempo parado, infinito, propio de la fotografía. Es un tiempo que confluye entre ambas concepciones, en el intervalo entre lo fijo y lo móvil, la pausa y lo imposible de detener. Se trata de un tiempo convertido en imagen y una imagen que se vuelve temporal; un tiempo que pierde su sentido, la identidad que le delimita entre un pasado, un presente o un futuro. Aunque en realidad poco importa la forma de la que podamos dotar al tiempo. Lo realmente importarte es la sensación de *desastre* (Blanchot, 2015) que nos invade cuando nos hacemos conscientes de su condición inaprensible. Un tiempo imposible de conocer y contenido en la imagen, que se expande de manera exponencial activando la experiencia del espectador.

El espectador se encuentra, en la propuesta *Un títere espacio*, no con una representación del tiempo, sino con el tiempo presentado como tal. Un tiempo vivencial, como decimos, experiencial, no representativo. El tiempo habitado por la conciencia y que le obliga a desplazarse en una suerte de deambulación errática, tanto visual como perceptiva. Se trata así de reconstituir la continuidad del movimiento fílmico a través de una cuestión no de duración, sino de longitud. Un planteamiento en el que conviven tiempos contradictorios y singulares, acoplados no por una cronología, sino por una saturación de tiempos posibles y un azar de sincronías. Un tiempo hecho de tiempos simultáneos, fragmentarios, conectados por la ristra de una mirada mental. Un modo de mirar y percibir que da lugar a una relación turbada de entidades heterogéneas. Tiempos alineados por una labor de la conciencia que los evidencia como espacio de un pensamiento. La imagen consigue de este modo que la mirada y la percepción la compriman tanto en su versión temporal como espacial, haciendo intercambiables, y por tanto paradójicas, las nociones de imagen fija e imagen en movimiento.

Se trataría, pues, de una imagen que utiliza la representación de lo real para evidenciar, precisamente, la carencia de una imagen como equivalente exacto de la visibilidad de lo real.

2.2 Aportación 2

2.2.1 Catalogación de la obra.

¿Dónde está el cuerpo?

Videoinstalación.

Proyección multicanal sobre pantallas flotantes.

Distintas duraciones, Loop.

Dimensiones variables.

(También adaptable a pantalla LED, LCD o plasma).

2016.



Fig. 2.2.1.1 Propuesta expositiva de la videoinstalación *¿Dónde está el cuerpo?*

2.2.2 Proceso de creación-producción

¿Dónde está el cuerpo? es un film de proyección multicanal y formato instalativo en el que todas las acciones suceden al otro lado de una ventana. Las imágenes que lo componen han sido extraídas de escenas de multitud de películas distintas en las que, en algún momento de la narración, el elemento de la ventana cobraba un papel protagonista. Sin embargo, no se ha cogido cualquier escena en la que apareciese simplemente una ventana, sino solo aquellas en las que la cámara se situaba *dentro* de una habitación, y en la que se dirige la vista hacia el exterior. Fragmentos de historias distintas, llenas de estratos e interpretaciones diversas. Escenas que en su devenir se nos muestran tan inquietantes y extrañas como seductoras a la vez.

La composición y el montaje final, en base a un encadenamiento no lineal, logran dar la sensación de una suerte de narración que se apodera del espectador, a pesar de que no se nos precisa nada. Las escenas se suceden construyendo una especie de enigmática historia en potencia, y sin embargo innacesible, de una inquietante extrañeza (eso que más adelante trataremos como la noción de *unheimlich*); una historia de la cual jamás sabremos nada, pero que, sin embargo, es capaz de despertar en el espectador un perpetuo deseo por saber *qué más*. Los personajes y los escenarios se nos presentan extraños, realizando actividades indefinidas y cuya finalidad desconocemos. Como sacado de uno de los paisajes metafísicos de De Chirico. El acontecimiento se sostiene, por tanto, en la dinámica de la propia estructura. Una historia que se construye en base a la intermitencia de fragmentos independientes y simultáneos que se ensamblan hasta crear la ilusión de una totalidad, basada en el testimonio de una suerte de enajenación. Una yuxtaposición perceptiva que crea la ilusión de que los objetos comienzan a convivir en un espacio y un tiempo cohesionado y cognoscible. Un manejo del tiempo pautado por la repetición diferenciada que responde al deseo de narrar el propio narrar, como tautología del ser; el narrar en sí mismo. El pasar sin más del tiempo traducido en acontecimientos visuales. Una repetición, casi obstinada podríamos decir, de plano a plano, que persigue algo así como una atonía en el devenir de lo que sería el *plano absoluto* del film. Una rutina de la que nos inquietan los matices, y a partir de la cual se van formando inevitablemente núcleos narrativos, fruto de una necesidad de narrar; de relatar, debido a una suerte de virus que todo busca colmarlo de sentido. No se trataría entonces de evitar la narración, sino de extraerla de allí donde florece.

Como hemos dicho, la perspectiva elegida es la de la visión a través de la ventana, desde un interior hacia un exterior que se nos muestra ambiguo y en algunas ocasiones incluso velado. A través de una ausencia completa de referencias a cuestiones relacionadas con lo que está sucediendo en cada escena: ¿por qué en una habitación?, ¿por qué mirando a través de la ventana?, ¿por qué esos personajes?. Planteamientos que constituyen un terreno propicio para el misterio. El propio título de la obra deja entreabierto el sentido concreto de *cuerpo*. ¿A qué lugar y cuerpo se refiere? ¿Se referirá a los lugares donde se mueven los distintos cuerpos de cada escena? ¿Es que hay acaso una suerte de trama acerca de un cadáver o alguien desaparecido? ¿O se refiere al propio lugar que ocupa el cuerpo del espectador? Esto hace que el espectador se sienta el protagonista de cada escena, y perciba de lleno la extrañeza, la alienación, la inseguridad y el terror psicológico que se producen a raíz de los acontecimientos que suceden al otro lado de la ventana. Un aprisionamiento que parece no ofrecer escapatoria posible, como en una obra de Beckett: escapar para qué, para ir a dónde, para demostrar qué, escapar de qué.

Debemos recalcar que la elección durante la grabación de un film del encuadre y la perspectiva de a través de una ventana, justo desde el interior de una habitación, busca precisamente crear ese tipo de sensaciones en el espectador. Es por ello que en el film esta

sensación se convierte en una constante, acrecentada por el hecho de que se ha anulado cualquier intención de narratividad, y por tanto, de dotar de una *historia* concreta a la película. Además, la ventana se nos presenta como una especie de barrera invisible que separa lo privado de lo público, pero que deja ver ambos espacios a la vez, a diferencia de una pared, ya que ésta es totalmente opaca. Esta condición de reciprocidad, del ver y ser visto de forma simultánea, proporciona al espectador no sólo una condición voyerística: una pregunta por el ser que no únicamente percibe, sino que puede ser percibido por otro. Se trataría así de una especie de inclusión que a la vez se nos presenta como una suerte de distanciamiento íntimo; premisa sobre la que Beckett escribiría el guión de su único trabajo cinematográfico –*Film*– y que más tarde estudiaremos detenidamente.

La elección de la ventana para componer un film únicamente con ese elemento va más allá de la intención de sugestión psicológica. En el apartado teórico estudiaremos de un modo más exhaustivo cuestiones basadas en la imagen desde una perspectiva epistemológica. La imagen y sus condiciones de representación de la realidad. La ventana como ese elemento a través del cual el artista renacentista se asomaba a la realidad que tenía delante para mostrarla de la forma más correcta y objetiva posible, anulando cualquier atisbo de extrañeza o ambigüedad. De esta manera se enfrentan de forma directa ese planteamiento por el que se encuadra la realidad de un modo veraz, y la realidad construída/percibida/relatada como una serie de acontecimientos indiscernibles y enigmáticos. Esta disposición conlleva, por tanto, una reflexión sobre el propio acto de mirar y un meditado interés por cuestionar la condición de las imágenes y su sentido.

La idea, por tanto, no es jugar únicamente con las herramientas propias del mecanismo cinematográfico para construir historias, esto es, el montaje narrativo; sino descomponer el lenguaje fílmico a través de diferentes estratos. Reflexionar en torno a las diferentes formas de entender las dimensiones espacio-temporales y el modo en que la imagen, como agente mediador, puede fundir las mismas en nuevas categorías perceptivas. Bien sea analizando su condición de imagen como captación de lo real, bien sea potenciando sus capacidades de establecer un sentido diferente para el que fueron creadas originalmente, o por sus cualidades metafóricas y sígnicas. Alejarse de los principios básicos heredados del drama griego y que dominan el discurso hegemónico del campo cinematográfico. Anular así esas otras trampas que se utilizan para mantener activa la atención sobre la pieza, como el giro inesperado en la trama o la sorpresa en el desenlace. Se trata de encontrar la esencia de lo siniestro y lo impreciso en aquello que ocurre *tal cual*, para “no caer en el camino de la dramaturgia teatral al uso, a la construcción de un argumento que parte de unos caracteres ya dados” (Tarkovski, 2015).

2.3 Aportación 3

2.3.1 Catalogación de la obra.

Nada y nunca, salvo nada y nunca.

Fotografía digital.

Proyección multicanal sobre pared.

Dimensiones variables.

(También adaptable a pantalla LED, LCD o plasma).

2016.



Fig. 2.3.1.1 Propuesta expositiva de la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*.

2.3.2 Proceso de creación-producción

En el campo cinematográfico, la imagen secuencia siempre se nos muestra visible, y por supuesto reconocible, a pesar de que se componga de fragmentos efímeros y transitorios, es decir, los fotogramas. La imagen real, por tanto, desaparece tan pronto como se nos muestra, dando lugar a esa paradoja ontológica propia de lo fílmico, en la que el único fenómeno perdurable no es la imagen, sino el movimiento que la virtualiza. El proceso de captura fotográfica se da precisamente al contrario, siendo la imagen capturada la que permanece más allá de un tiempo un movimiento que terminan siendo extinguidos. Esta serie nace de una reflexión exhaustiva sobre nuestra propia construcción del tiempo en relación a la imagen, manipulando la velocidad y el movimiento para alterar la percepción de la forma. Lo particular de estas imágenes que conforman la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca* es que surgieron a raíz de una premisa de aleatoriedad, jugando como se creyó conveniente con la relación entre el film y las posibilidades de captura según los tiempos de apertura del obturador de la cámara. Imágenes experimentales que obedecen a una lógica de la transferencia, del film a la fotografía, del tiempo al espacio y del movimiento a lo estático; y que consiguen transformar el tiempo que fluye en una dimensión sólida. La forma del motivo o del tema de la secuencia se elimina por completo, centrándose el interés en la propia materia temporal de lo cinematográfico, que termina resultando una forma visible. La exposición de las piezas se contempla no como impresiones fotográficas, sino como proyecciones de imágenes fijas, haciendo de este modo hincapié en la condición inmaterial y volátil de la imagen.

Cada una de las fotografías se percibe como una imagen movimiento que es congelada para intentar ver algo que nunca se había visto al observar la *imagen total* del film. Como decimos, no se trata de la suspensión de lo fílmico por la interrupción de una imagen, sino de captar la duración a través de una imagen que vibra. Como esa realidad *captada* (que no *capturada*) propia del haiku, y que estudiaremos más adelante. Para ello se planteó la posibilidad de, en lugar de extraer los fotogramas a través de cortes o capturas, hacer fotografías al devenir fílmico aprovechando los tiempos de apertura del obturador de la cámara. De este modo se consiguieron obtener algunas imágenes de cierto atractivo sugestivo, capaces de potenciar la multiplicidad de sentidos posibles. Variando los tiempos de apertura del obturador comenzaron a surgir imágenes en las que las superposiciones, las transparencias, el color y los barridos le otorgaban a la imagen cualidades casi gráficas, incluso pictóricas. Además, eran imágenes que realmente no existen por sí mismas más allá de la captación fotográfica que las originó. Imágenes que, por mucho que intentemos encontrarlas dentro del film, o buscando los fotogramas por separado y solapándolos no se encontrarán. Esto se debe a las posibilidades técnicas de la cámara fotográfica y los tiempos de apertura del obturador, lo que permite un juego de colores, luces y sombras que emergen de un modo totalmente azaroso; una serie de trasvases entre imágenes de distintos tiempos que emergen como si de una sola imagen se tratase, creando, como ya hemos dicho, barridos, juegos de luz y numerosas posibilidades expresivas. Una reflexión en base a la construcción de la imagen desde la hibridación y la disolución, intentando capturar un mundo que está en perpetua fuga, dejando constantemente de ser, desvaneciéndose en la nada.

Esta especie de ‘condensación del tiempo’ provoca que el resultado estético se muestre como una suerte de accidente técnico, manchas y salpicones que originan imágenes casi subliminales. Un tiempo indefinido, pero concretado, que asume el sentido de flujo constante, sintetizando de algún modo la doctrina de Heráclito. Un oleaje de intervalos y formas. Imágenes sin sentido, carentes de una condición representacional y que brotan de una suerte de epilepsia figurativa. Formulaciones que no son más que una formalización de los accidentes del grano y del tiempo, resquicios de otras desaparecidas. Como diría Dubois: “El cine es también el arte de la desaparición de las imágenes” (Dubois, 2013:158).

El interés de la serie reside, de este modo, en las cualidades estéticas que se cimentan en lo sugestivo, lo extraño, lo ambiguo y lo absurdo como recursos creativos. Imágenes que no se comprenden a simple vista y parecen carentes de sentido, vacías, malas o técnicamente fallidas. Su sentido, por tanto, no resulta claramente decodificable y se presenta velado, aunque con una poderosa capacidad posibilitadora de *seducción*. La realidad capturada durante el rodaje de la película no es, por tanto, el motivo ni el fin de estas fotografías, sino simplemente el material con el que experimentar el placer ilimitado del instante enfrentado al sentimiento de su fugacidad. Imágenes que exploran la doble naturaleza de la visión y la percepción. Fotografías que muestran imágenes ambiguas cuya condición abstracta se nos presenta de un modo incierto, aunque con una gran fuerza sensorial. Como fotogramas que se han visto afectados por un temblor o vacilación y que dejan su contenido representacional en suspenso, en un estado que alcanza casi lo metafísico. De este modo se empeñan en interrogar la experiencia esencial de la mirada y de la noción que tenemos del acto de ver más allá, claro está, de lo que se nos presenta como una certeza o evidencia de algo. Una imagen indefinida que no es más que un caudal de tiempo plagado de desenfoques y barridos provocados por su propio fluir. Elementos que proporcionan a la imagen una legibilidad singular, constituida esencialmente por una suerte de dilación plástica. Imágenes que nos proporcionan una impresión bruta de cinemática y que se sitúan entre el cine experimental y la foto fuera de foco por el movimiento. Tengamos en cuenta que todo fotograma no es más que una especie de invisible ontológico dentro del cuerpo fílmico, una suerte de (paradójico) punto ciego:

Llamaré película a estas cosas, aunque del cine sólo cuento con el momento del parpadeo. Suma de fracciones negras que separan la proyección de dos fotogramas, ese es mi campo.

(Codesal, 2009: 109)

Así, esta aportación resulta de un análisis ontológico de la imagen en tanto que aparición y percepción como tal. Una búsqueda hacia el *sinsentido*, hacia su naturaleza absurda a través de una suerte de dramatización de la imagen la cual consigue mostrarnos su condición notoriamente problemática. El error se produce cuando nos enfrentamos a ella a través de una postura de ingenuidad, cuando la contemplamos como algo puro en sí mismo. Todas estas fotografías fueron elaboradas, por tanto, a partir de un planteamiento gráfico sin ninguna pretensión de convertirse en una estética más o menos lograda, es decir, un medio con el que agradar y acomodar al espectador a través de una estetización como producto de consumo. Más bien todo lo contrario. Lo que se pretende es justamente forzar el mecanismo de la percepción, llegando a profanarlo a través de provocar una suerte de desagrado en la mente del espectador. Un manejo diferente del vocabulario visual que busca despertar al espectador de su situación de 'lector' pasivo en tanto que mero consumidor de imágenes.

2.4 Aportación 4

2.4.1 Catalogación de la obra.

Imitaciones.

Fotografía, collage y escultura efímera.

Serie con piezas de dimensiones variables.

2016.



Fig. 2.4.1.1 *Así a veces, ahí fuera (serie Imitaciones)*.
Recorte fotográfico, puntilla e hilo blanco.
28 x 20,5 cm.
2016.

2.4.2 Proceso de creación-producción

La serie *Imitaciones* nace de un interés por la experiencia estética que se manifiesta a través de la renovación de la mirada hacia los entornos usuales. Una transformación en el modo de mirar que se nutre de la condición relacional y especulativa de la imagen. La imagen no únicamente como aquello representado a través de un formato bidimensional, sino también como elemento tridimensional. El objeto como imagen y la imagen como objeto. El procedimiento básico para la elaboración de esta serie ha consistido en extraer objetos e imágenes de diversos medios y presentes en el contexto más cotidiano, para después relacionarlos entre sí, de un modo intuitivo y especulativo, abriendo y potencializando las condiciones significantes de las mismas. Un modo de trabajar que procede de un interés por la condición cinemática de la imagen en tanto que posibilidades relacionales y de sentido. Una cuestión que estudiaremos detenidamente en el apartado teórico y que versa en base a la noción del movimiento, entendido no sólo como mero desplazamiento espacial, sino como vibración perceptiva, relacional. De este modo, nos encontramos con diversas tipologías de imágenes y objetos que conviven entre sí trazando enlaces a nivel visual, conceptual y perceptivo. Relaciones que abogan por el encuentro del *sinsentido* para explotarlo y expandirlo ante un mar de posibilidades significantes. Cada fragmento de realidad abre un mundo de posibilidades especulativas, y para maravillarnos no tenemos más que desprendernos de las rigideces de lo establecido, dejándonos llevar, como haría un poeta haiku, por la extrañeza oculta de la cotidianidad.



Fig. 2.4.2.1 *Luz clónica* (serie *Imitaciones*).

Libro, pinzas y linterna.
38 x 27 x 42 cm.
2016.

(siguiente página)

Fig. 2.4.2.2 -146- (serie *Imitaciones*).

Recortes fotográficos, clip, papel y
cartón.
20 x 15 cm.
2016.



Para que el proceso de estudio relacional se complete se necesita, por supuesto, de una segunda parte esencial como es el de la recomposición. Es precisamente en este proceso en el que encontramos más similitudes con la dimensión cinematográfica. La combinación, confrontación y mezcolanza de distintas lógicas que vuelven caducas todas aquellas dialécticas que entendíamos perfectamente estructuradas con respecto a cada imagen. Precisamente a eso se refiere el título, aunque de un modo singularmente sarcástico. *Imitaciones* en tanto que las imágenes utilizadas son reproducciones de una realidad concreta, cognoscible, y supuestamente objetivada. Imágenes que imitan la realidad, pero que al relacionarse con otras *Imitaciones* crean una dimensión extra, en la que la imagen resultante es completamente inédita, personal e imposible de imitar. Las imágenes como enclaves en las que se entrelazan distintivamente lo sensible, lo material y lo interpretativo. Vemos según hemos sido enseñados para ver, lo que nos lleva a ver únicamente lo que suelen confirmar las evidencias ya conquistadas. En estas composiciones se busca transgredir este modo de mirar. Imágenes hacia las que la vista no está destinada, sino esbozada.

El punto de interés de la imagen reside, por tanto, en el proceso relacional, de *movimiento* perceptivo, y no en la foto o el objeto escultórico mismo. Montajes, relaciones y suturaciones que, aunque singulares, se abren a infinitas variables. Conexiones que se producen en la simultaneidad de los fragmentos dispuestos uno junto al otro, sometidos de un modo persistente al recorrido de una mirada organizadora. Relaciones que presentan una construcción temporal no vectorial, sino asincrónica (y anacrónica), regulada por una especie de itinerancia. En este aspecto se asemejaría al espectador de cine experimental que, estimulado por motivos recurrentes, omisiones y secuencias poco inteligibles, emplea estructuras y experiencias fílmicas previas para concretar y establecer hipótesis sobre lo que percibe. Es, por tanto, quien contempla la disposición el que realiza una función similar a la mecánica cinematográfica, ante un montaje desplegado como presente continuo y simultáneo. Ese *percibir es elegir* que diría Aristóteles. Un presente a la vez cambiante que autoriza infinidad de relecturas.

Las piezas que conforman la serie no son puramente fotográficas, ni escultóricas, ni cinematográficas, sino una mezcla de materiales que se interrelacionan con articulaciones infinitamente moduladas. Estas obras que conforman el presente Trabajo de Fin de Máster buscan explorar los límites entre los territorios de la imagen en tanto que potencialidades de sentido a través de divisiones permeables. No se da, sin embargo, una equivalencia de importancias, sino que más bien la imagen creada se apoya en una especie de tejido relacional para nutrirse a sí misma:

¿Cuántas palabras conoce el hombre? [...] ¿Cuántas figuras en su vocabulario cotidiano? [...] Revestimos nuestros sentimientos con palabras, intentamos expresar en ellas el dolor, la alegría, todo movimiento interno, todo aquello que en realidad no se puede expresar. [...] Hay un lenguaje absolutamente diferente, hay un sistema de comunicación totalmente distinto... a través de los sentimientos, de imágenes. Este contacto supera todo lo que separa, derriba las fronteras.

(Tarkovski, 2015: 28)

Las imágenes que conforman la serie surgen, por tanto, de una continua búsqueda de tensiones. Del mismo modo que los *cut-ups* de Burroughs, son nexos e ilaciones que se dan en la multiplicidad entrelazada de tiempos mediante palabra, objeto e imagen, a través de fracciones infinitamente transformables y unificables. La fragmentación como un gesto casi ontológico para con la imagen, hasta el punto de lograr una suerte de abstracción. Ligar fragmentos amputados, un conjunto de trozos presentados en convivencia, como realidad partida que opera con la misma voz. Siguiendo los dictámenes de Artaud, cuando decía que “el cine no necesita de un lenguaje, de ninguna convención para ponernos en contacto con los objetos. [...] El cine se articula a partir de pedazos de objetos, de jirones de realidad, de puzles inacabados de cosas que el cine une entre sí para siempre” (Artaud, 1992: 29).

La nociones de fragmento, intervalo e interrupción cobran de este modo un interés fundamental a la hora de comprender el proceso dialéctico entre los distintos elementos. Una dimensión relacional, de contacto, basada en el concepto de *entre*, en lugar del *qué*. Un sentido expectante e indeterminado que se mueve entre posibles, en continua expansión. Intervalos que se originan en los agujeros del sentido por los que fluye una conexión que se mueve por disonancias. Una actitud, llamémosle ético-poética, que busca lograr entre las imágenes una cohesión que violenta la memoria, como si de una suerte de *trauma* se tratase. Con respecto a este concepto de imagen traumática diría Barthes que es “el propio trauma el que deja en suspenso al lenguaje y bloquea la significación” (Barthes, 2015: 29) y que estas imágenes aparecen “señaladas a través de un código retórico que las distancia, las sublima, las apacigua”.

Imitaciones trata, por tanto, de enfrentarse a las imágenes con ganas de “adentrarse en lo inesperado, perderse en lugares desconocidos, pasear a la intemperie por territorios en los que se apela a nuestros sentidos como un *volver a ver por primera vez* (Casado, 2016). Como una especie de paseo en estado de distracción. Abrir la posibilidad de aplicar un tipo de atención no instrumentalizada. Ir a la deriva, como en una travesía no planificada por un paisaje material y visual. Un paseo por un modo personal de entender la concepción y construcción de la imagen. Cuestiones propias de la construcción poética y que, como veremos en el apartado teórico, fueron trabajados por autores de renombre como Beckett en la literatura y el teatro, o Godard en el apartado cinematográfico.



Nuevas formulaciones • 67

Fig. 2.4.2.3 *Tú que no puedes -a la hora del café-* (serie *Imitaciones*).
Recorte fotográfico, papel, clip y café.
31 x 22 cm.
2016.

2.5 Aportación 5

2.5.1 Catalogación de la obra.

Pozzo.

Videoinstalación

Proyección cenital sobre estanque de madera lleno de agua, Loop.

Medias del estanque: 150 x 200 x 15 cm.

2016.

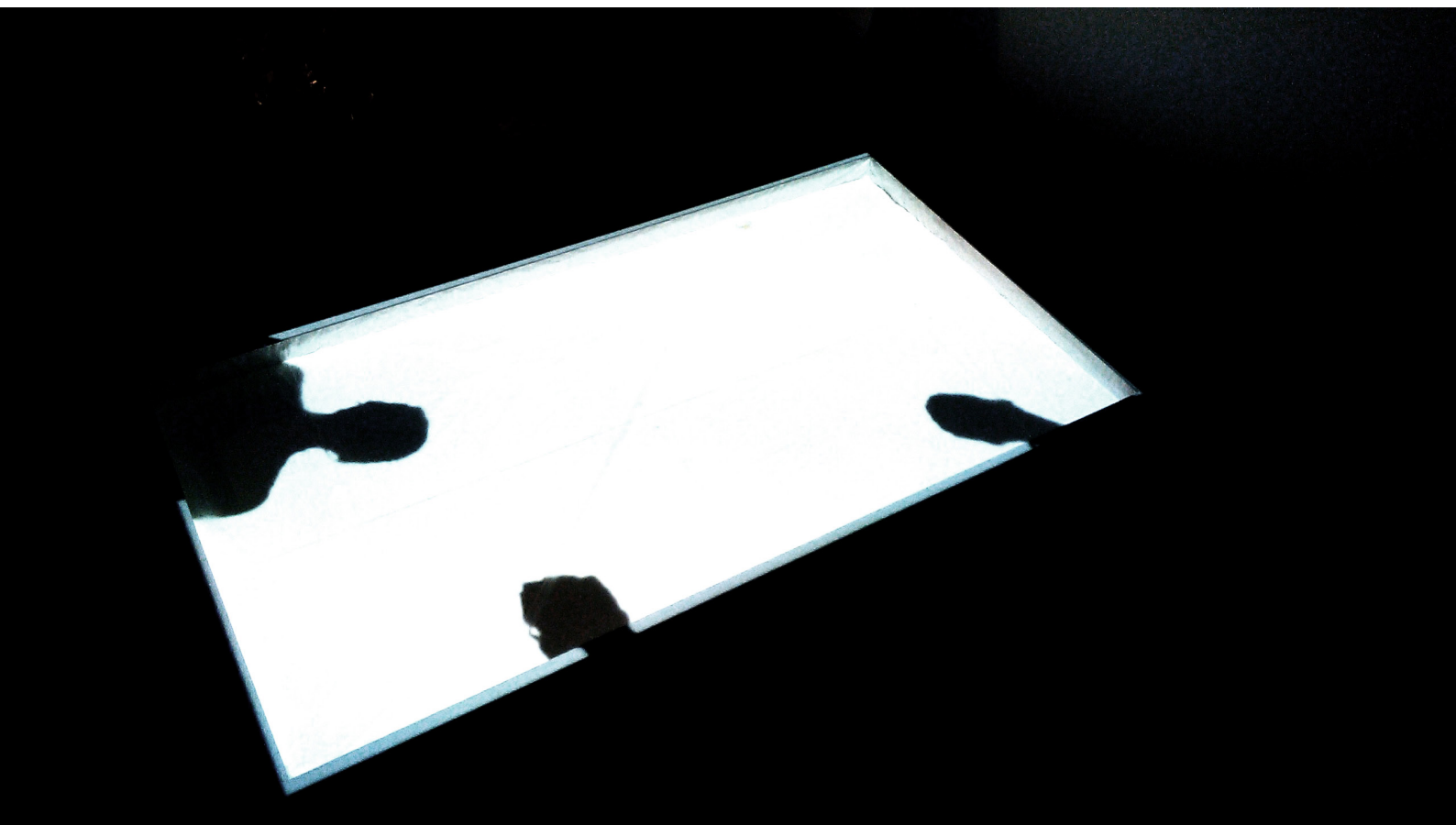


Fig. 2.5.1.1 Vistas de la videoinstalación *Pozzo* expuesta en el CICUS (2016).

2.5.2 Proceso de creación producción

La pieza *Pozzo* está realizada en colaboración con Guillermo Ramírez y se conforma como un espacio videoinstalativo en el que el espectador asume un papel fundamental para la construcción del sentido de la obra. La instalación consta de un pequeño estanque de madera de unos dos metros de largo por uno y medio de ancho, relleno de agua tintada de blanco y sobre el que se proyecta una imagen en movimiento, procedente de un proyector colocado perpendicularmente a éste, en una posición cenital. La imagen proyectada hace referencia (como el título de la obra) a la obra de Andrea Pozzo en la iglesia de San Ignacio de Loyola en Roma, en la que se plantea un trampantojo con el que el espectador interactúa de forma directa e indirecta a través del recorrido y de la proyección de su propia sombra en relación a las sombras que ya aparecen proyectadas *per se*. Una imagen fantasmagórica y velada que se potencia por el ambiente de oscuridad para el que se plantea la pieza.

Ver y ser visto. Un horizonte abatido sobre el plano que da lugar al mismo; una fusión de dimensiones en las que el que mira es visto por un otro desconocido cuya presencia resulta inaprensible. Un espejo en el que convergen y dialogan la *yoidad* y la *otredad*, correlacionadas en un tiempo y un espacio hipotéticos. El sujeto se percibe como ente y proyección de sí mismo debido a la posición del proyector, que provoca que la luz que éste proyecta se encuentre con el cuerpo del espectador que se inclina para asomarse al estanque a observar las otras figuras que se mueven por él. Otras sombras, esencias que provienen de un lugar indeterminado, ya que el ambiente de oscuridad no permite discernir si son proyecciones de alguien que también está asomado o si por el contrario pertenecen a la propia proyección. Una imagen en la que las lindes que separan lo virtual y la presencia, el presente y el pasado bailan en un limbo de especulaciones continuas, donde “cuerpo y sombra se sumergen juntos” (Beckett, 2014: 167).

Figuras proyectadas y figuras presentes, ajenas y simultáneas a la vez y que, gracias a una especie de acoplamiento o superposición, aparentan que pertenecen a una única realidad a pesar de su distinta temporalidad, dado que comparten la misma lógica espacial y visual. De este modo, uniendo la doble representación en la que se alternan los acontecimientos de forma aleatoria, se produce un efecto antinarrativo caracterizado por la incapacidad para seguir el recorrido de los distintos personajes que se proyectan, a través de un *loop* que no tiene ni principio ni fin.

El cine, tal y como se concibe desde su aparición, persigue el abandono del espectador en tanto que sujeto. Busca absorber al espectador a través de la ilusión, introducirlo en su trama provocándole la sensación de estar en otro lugar. La videoinstalación *Pozzo* persigue en ese aspecto crear una contrariedad con respecto a la normatividad del lenguaje cinematográfico. Que el espectador no deje nunca de ser una alteridad con respecto a lo que se ve, a lo que sucede en ‘la película’. Más bien todo lo contrario. El movimiento se ‘escapa’ de la imagen proyectada hasta adueñarse del espacio del propio espectador.

Una secuencialidad dispersa y entrecortada, pero totalmente inmersiva que estremece la conciencia del espectador tanto en un plano perceptivo como metafísico. Movimientos recurrentes, el de las sombras del vídeo y las sombras proyectadas de los espectadores, que se alternan espacialmente, pero que confluyen en el tiempo como un todo unitario y envolvente. Un todo envolvente que resulta inquietante en tanto en cuanto es capaz de acorralar al espectador, afectando de este modo no sólo a su actividad perceptiva (en tanto que fiabilidad de la visión y su construcción de secuencialidad), sino a su actividad de especulación introspectiva, buscando activar la conciencia de sí mismo como cuerpo y experiencia. La percepción, la consciencia y la memoria se trabajan así desde la premisa del movimiento y el tiempo virtualizado. Un sujeto que se sostiene en base a un movimiento óptico, físico y psicológico. El individuo cuya mirada marca una trayectoria que a su vez se apodera del espacio y organiza el tiempo siguiendo un ritmo propio. Una mirada que ve y es

vista de forma simultánea, que fragmenta y reconstruye a la vez.

Las sombras aparecen moviéndose y desapareciendo sin explicitar hacia dónde. Simplemente se asoman, van y vienen. Como un gesto absolutamente gratuito, sin necesidad de justificación. Un gesto desnudo, intransitivo y asignificante. Gestos en busca de una complicidad, que encuentran su justa cadencia en la abolición de todo juicio, de toda sentencia. Nada en el devenir de las imágenes hace por configurarse como relato. Tan solo un sentido: un insistente vagar por los confines de la mirada. Perderse en ella, a través de ella. Una mirada que se disuelve como tal, que a través de la concatenada repetición de escenas similares (aunque diferentes), pierde la dimensión selectora para convertirse en propia constatación del ser. Una mirada no constructiva, que se entrega a aquello que mira como única forma de ser.

¿Poesía cinética o poesía de la quietud? La realidad es veloz, impaciente, puro dinamismo. Pero si acompañamos con la vista cualquier movimiento de lo real [...] el efecto óptico es de un momentáneo estatismo [...] Esa es precisamente la estrategia: detener lo dinámico, analizar el vértigo como si fuese un objeto

(Neuman, 2005: 117)

Se trata por tanto de prestar atención, más que de intentar comprender. Se trata de encontrar ese sentir con el que tomar consciencia de sí mismo. Dicen que cualquier imagen en movimiento llama la atención por cuestiones fisiológicas, que estamos creados para prestar atención a aquello que se mueve como medio de supervivencia. Tal vez el concepto de supervivencia deba apuntar hoy en día hacia la autoconsciencia.

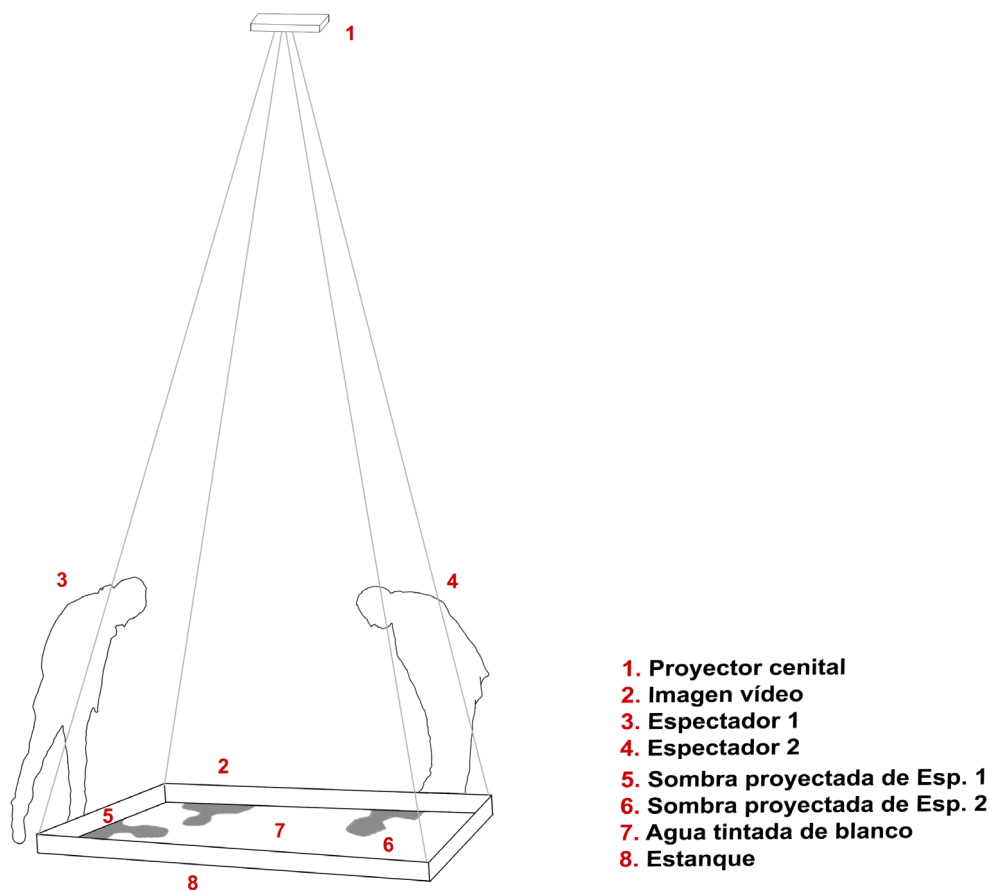


Fig. 2.5.1.2 Infografía de la videoinstalación Pozzo.

3. APARTADO TEÓRICO

3.1. Introducción

Como ya hemos mencionado, el proyecto que aquí se presenta corresponde a un trabajo de investigación con respecto a lo transterritorial inherente al mundo de la imagen, centrado principalmente en el cruce que se da entre las diferentes formas de representación visual y sus potencialidades de sentido. Para ello nos situaremos en el territorio aún no totalmente conquistado entre cine y fotografía, hacia la búsqueda de una oscilación, de un intervalo entre dos estados de representación. Se hará, por tanto, bastante hincapié en el concepto de la especificidad del medio. Con respecto a esto, debemos tener en cuenta que hoy en día, habituados a una cotidianidad en la que prima sobre todo lo audiovisual, es prácticamente imposible hablar de un tipo de arte por sí mismo, como si de un campo autónomo se tratase. Consideramos que no resulta útil –ni adecuado–, por tanto, referirnos a la fotografía como un campo aislado, o hablar del cine y el vídeo desde la perspectiva de un soporte específico.

En proyectos anteriores ya se trataron cuestiones relacionales entre la palabra y la imagen, o la imagen bidimensional (desde la fotografía hasta la pintura y el vídeo) con respecto al objeto tridimensional y el carácter temporal. Experimentaciones que se han realizado a lo largo del *Máster Arte: Idea y producción* y que más que otorgar conclusiones han abierto aún más el campo de investigación y proposiciones con respecto a la noción del absurdo y el *sinsentido*, tema central que sirvió como punto de partida para afrontar estas investigaciones. La imagen visual como irreductible al sentido, partiendo de la base de que no se puede traducir una imagen a otra del mismo modo que se traduce un texto de una lengua a otra. Sin embargo, como veremos más adelante, uno de los pilares fundamentales sobre los que se sustenta este estudio es el haiku, una tipología de poesía oriental. Entonces, ¿cómo establecer una conexión directa entre las capacidades del texto y las posibilidades de la imagen si ambos pertenecen a campos distintos de la hermenéutica? Digamos que, por entablar alguna similitud entre las condiciones del texto y las características de la imagen, la intraducibilidad propia de una imagen correspondería con la complejidad que se produce a la hora de traducir una poesía, muy distinto al proceso que se lleva a cabo con el género narrativo.

De este modo, se hará igualmente hincapié no sólo en la condición signíca de la imagen, sino en su densidad en tanto que cuerpo material, palpable y delimitable. Sin embargo, en lugar de realizarse desde una perspectiva generalista, se propondrá una revisión de estas cuestiones partiendo de tres pilares centrales como son la noción del *sinsentido* desde la perspectiva beckettiana y su relación con el absurdo según Deleuze; la cuestión estructural de la poesía oriental, concretamente la tipología del Haiku; y el estudio pormenorizado del uso de la imagen en el film-ensayo *Histoire(s) du cinéma* de Godard. Pilares fundamentales que han servido como elementos cohesivos para las investigaciones y proyectos realizados hasta el momento y que, a pesar de su aparente falta de relación, veremos cómo entre estos conceptos se dan ciertos engarces que resultan claves para entender la propuesta teórico-conceptual de cada una de las obras que conforman el presente Trabajo de Fin de Máster.

La investigación se centrará por tanto en la cuestión anamórfica que se da dentro del campo de la imagen, desde una perspectiva ontológica y una actitud voluntariamente oblicua (en el sentido barthesiano) que permita ver las cosas desde un punto de vista inédito, y sobretodo relacional. El lenguaje (cinemático y fotográfico) entendido no como un fin, sino como método

de investigación y descubrimiento. Tal y como apuntaría Pasolini al respecto, cuando afirmó que “el cine no es sólo una experiencia lingüística, sino que, por ser investigación lingüística, es experiencia filosófica” (Pasolini, 2002: 53). Para ello debemos situarnos justo en el punto donde se da la interrupción del sentido, en esa intersección que, lejos de disociar (más bien todo lo contrario), estructura de forma bilateral dos sistemas que de forma tan común se perciben como antagónicos, como son la imagen fija y la imagen cinemática. Para ello reflexionaremos sobre la idea de la imagen como dialecto, centrándonos en la condición tanto estética como teórica del fotograma, la imagen apropiada, la relación entre imágenes y entre texto-imagen, las nociones de espacialidad y tiempo desde la idea de la imagen panorámica, y el carácter gráfico de la *imagen-intervalo*.

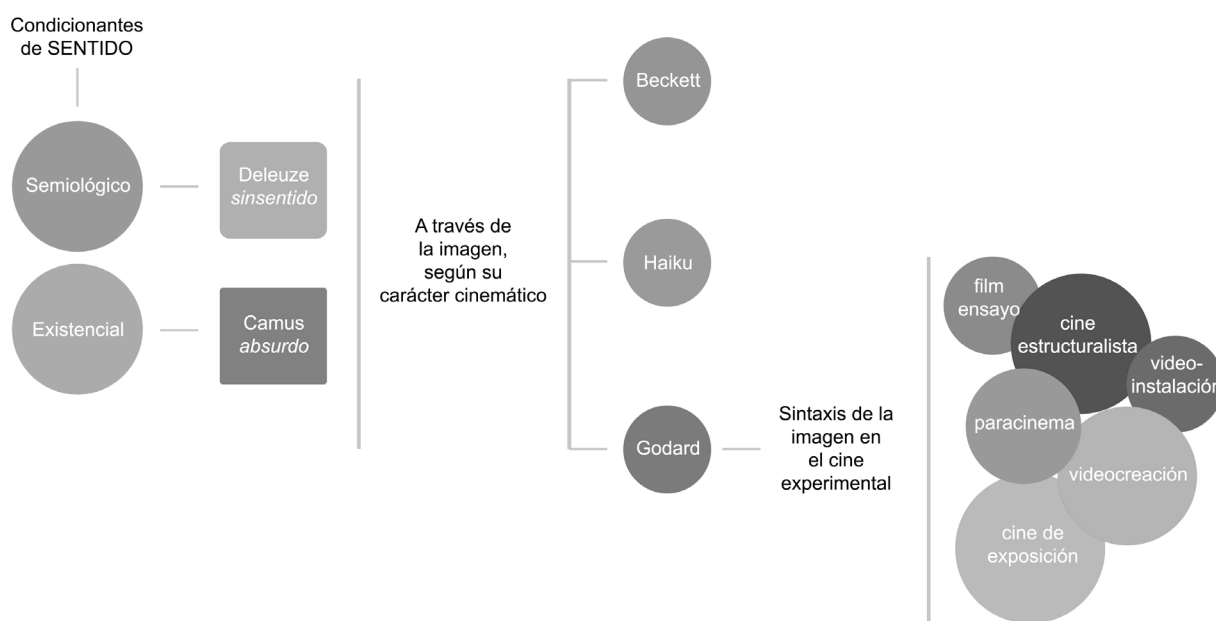


Fig. 3.1.1 Diagrama ilustrativo de la correlación existente entre los conceptos que estudiaremos a continuación.

Si bien todas estas cuestiones pertenecen al ámbito formal, veremos cómo todas ellas tienen puntos de conexión con las cuestiones propias que nos interesa de la filosofía del absurdo, y que ya aparecen en proyectos e investigaciones anteriores que hemos realizado. Se han planteado así cuestiones sumamente existencialistas y que se dan de un modo reiterativo, aunque con una enorme diversidad de formulaciones. Hablamos de conceptos derivados de distintos campos como son el silencio, la negación dialéctica, la repetición, la espera, la expectativa, la interrupción, el fragmento, la asincronía, el intervalo, lo banal, el azar, la imposibilidad, la inmovilidad y, en definitiva, todo aquello que puede englobarse dentro de la maravillosa espesura del *sinsentido*:

[...] la sensación de que todo verdadero conocimiento es imposible. Sólo es posible enumerar las apariencias y hacer perceptible el clima. Quizás podamos alcanzar entonces este inasible sentimiento de la absurdidad en los mundos diferentes pero fraternos de la inteligencia, del arte de vivir o del arte a secas.

(Camus, 2014: 27)

Para intentar abarcar de un modo más o menos concreto la mayoría de las cuestiones que se presentarán de aquí en adelante, conviene hacer un breve inciso con respecto al concepto de *sinsentido* y su relación con la filosofía del absurdo; nociones principales sobre las que se basan todas las investigaciones realizadas hasta el momento.

Deleuze, en su libro *Lógica del sentido* (1969), se propone realizar un examen exhaustivo sobre el funcionamiento de éste, a la par que de su (relativamente) opuesto: el *sinsentido*. En uno de los capítulos, Deleuze expone que el estructuralismo, punto clave para entender la idea del *sinsentido*, “celebra unos reencuentros con una inspiración estoica y carrolliana” (Deleuze, 2016: 102), esto es, abiertos a infinitud de sentidos posibles. A continuación nos dice que “no hay que ver en ello (...) ningún parecido, con lo que se llamó filosofía del absurdo”. Esta afirmación la justifica asegurando que la filosofía del absurdo se fundamenta principalmente en la vaciedad del sentido, es decir, por un defecto de sentido, una carencia; mientras que al dotar a la noción de *sinsentido* de una “inspiración carrolliana” la coloca justo en el polo opuesto. En el *sinsentido*, por tanto, nos dice Deleuze que “desde el punto de vista de la estructura, siempre hay demasiados sentidos” y recalca más adelante que “el *sinsentido* carece de todo sentido particular, pero se opone a la ausencia de sentido, y no al sentido que produce en exceso”. Ciertamente cabe preguntarse si esto que nos propone Deleuze es realmente del todo acertado. ¿Se fundamenta la filosofía del absurdo únicamente en la vaciedad del sentido? ¿Ignora por tanto la potencialidad de los sentidos posibles? Entonces, ¿a qué se refiere Camus (principal dramaturgo del absurdo) cuando hablando de la fenomenología nos dice que “coincide con el pensamiento absurdo en su afirmación inicial de que no hay verdad, sino solamente verdades” (Camus, 2014: 60-61)?

Es cierto que la filosofía del absurdo nace de un sentimiento profundamente existencialista (muchos la tildarían de profundamente pesimista), mientras que la noción del *sinsentido* surge desde un campo totalmente diferente como es el ámbito de la semiótica, a raíz del estructuralismo. Sin embargo, existen innumerables similitudes entre las ideas que defienden cada una de estas vertientes, de modo que resulta realmente difícil el llegar a diferenciarlas en alguna que otra ocasión. Así, afirmaríamos Camus a este respecto que “lo que me interesa [...] no son tanto los descubrimientos absurdos como sus consecuencias” (Camus, 2014: 31). ¿No está acaso hablando Camus de las *posibilidades* de significación en tanto en cuanto resultado de un descubrimiento de lo absurdo? Es difícil llegar a una respuesta concluyente, y tampoco pretendemos hacerlo, ya que entendemos que tampoco nos compete. Simplemente consideramos importante dejar clara la relación que existe entre ambos conceptos para poder entender de manera más sencilla los conceptos y los autores que se estudiarán a continuación. En cualquier caso, si debiéramos de entender, como propone Deleuze, ambas nociones por separado, tal vez podríamos entenderlas como ideas consecuentes, y no contrarias.

En ese aspecto podríamos remitirnos al mito del camello, el león y el niño propuesto por Nietzsche en su libro *Así habló Zaratustra* (1883), en el que se exponen los principios básicos de lo que da a conocer como el *Übermensch*³. La filosofía del absurdo correspondería en este sentido a las figuras del camello y el león; el primero soporta el peso de su circunstancia y el segundo, como transformación metafórica del primero, se revela al percatarse de la situación, ante la ausencia de sentido, lo que le lleva a destruirlo todo a su paso. La noción de *sinsentido* correspondería por tanto a la figura del niño. Un niño que cargado de inocencia tiene la capacidad y el poder de construir su realidad desde cero y como le plazca; de dotar de sentido a su existencia a partir de infinitud de sentidos posibles.

Dicho esto, abordaremos a continuación las tres claves principales sobre las que se sustenta el trabajo personal que define este Trabajo de Fin de Máster y que son: la figura de Samuel Beckett, la poesía oriental haiku, y el film-ensayo *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc

3 Trad: “Superhombre”.

Godard. Formas similares de enfrentarse a la creación artística a través de un interés por *hablar vagamente*. Porque ya de por sí la vida es una abstracción. Una pregunta donde no hay duda. Una pregunta, pero ningún deseo de respuesta. Una pregunta, y nada que pueda ser dicho, sino solamente por decir. Un cuestionamiento que supera cualquier posibilidad de pregunta. Decía Beckett que la obra de arte surge de la tensión entre la necesidad artística de expresar algo y el nada-que-expresar. El *hablar por hablar* que alababa Unamuno. Por ello, y con toda la intensidad posible, velemos sobre el sentido ausente (Blanchot, 2015):

Mi propósito cuando pinto es siempre, sirviéndome de la naturaleza como medio, intentar proyectar sobre el lienzo mi reacción más íntima frente al objeto. [...] Por qué elijo determinados temas y no otros es algo que no sé, a menos que sea porque los percibo como el mejor medio para sintetizar mi experiencia interior.

(Hopper, 2012: 19-20)

3.2. ¿Qué tienen en común Luis XIV, una pipa y un pez globo?

3.2.1. Qué hacer, qué decir. Beckett y el sinsentido.

*No sé lo que quiero decir, pero por tratar de decir algo,
pienso que quiero intentar pensar, quiero intentar ver lo que pienso.*

*Pienso que intentarlo es ya un gran paso,
pienso que pensar es un gran paso y pienso que querer es un gran paso,
pero decirlo es difícil, y me encuentro diciendo,
intentando y casi siempre queriendo.*

Quiero que lo que quiero decir ocurra sin decirlo.

(Martin Creed, 2001)

Es realmente complicado trabajar con respecto al ‘qué decir’ y ‘qué hacer’ sin decir con ello nada concreto. Este modo de obrar, de un manifiesto carácter tautológico y centrípeto, fue el principal impulso creativo de Samuel Beckett. Hablar de la propia experimentación, de la percepción y de la tergiversación del sentido; del acto creativo en sí mismo. Y es que a pesar de las innumerables teorías y escritos que han surgido a lo largo de los años desgranando todas y cada una de las líneas escritas por Beckett, en toda entrevista en la que le preguntaban sobre el sentido de sus obras (sin traer a colación las correspondencias por carta con sus allegados), su actitud al respecto era tajante. Con respecto a *Esperando a Godot* (1955), una de sus obras más conocidas y representadas, diría: “La crítica y el público insistían en interpretar en términos alegóricos y simbólicos una obra que trataba continuamente de evitar toda información” (Beckett citado en Beckett, 2006: 51).

Las preocupaciones habituales de Beckett no residen, por tanto, en transmitir un mensaje. Mucho menos el abordar una temática concreta. Para Beckett, lo fundamental se encuentra en la dualidad entre la mente y el cuerpo, o mejor dicho, la inadecuación del lenguaje para comunicar la experiencia. Algo similar a lo que nos enseñaría Foucault en su ensayo *Las palabras y las cosas* (1966), afirmando que por más que nos empeñemos en tratar de decir o describir lo que vemos, eso que vemos no reside jamás en lo que se dice (Foucault, 2010).



Fig.3.2.1.1 Billie Whitelaw y Samuel Beckett ensayando para *Not I* en el Royal Court Theatre de Londres, 1979.
Foto de John Haynes Lebrecht.

Ese punto, ese intervalo exacto en el que todo ha cambiado hasta hacerse irreconocible, en el que lo único que produce consuelo son los indicios que se dejan entrever en la confusión; las paradojas que surgen de la ilusión percibida ante la dislocación de lo obvio. El movimiento como un poema visual, que no propone desarrollar una historia, sino armar una imagen. Una idea primordial sobre la que se sustentan la mayoría de las obras que conforman el apartado práctico de este Trabajo de Fin de Máster. Obras que carecen de cualquier interés narrativo, sino más bien elucubrar con respecto a las potencialidades de una imagen, rebuscar en sus posibilidades de sentido y de relación, hacia una realidad especulativa. A este respecto resulta especialmente paradigmática la trilogía *Molloy*, *El innombrable* y *Malone muere* (1951-1953) para ilustrar de algún modo esta tendencia hacia el grado cero del sentido. Y resulta paradigmática porque es precisamente a lo largo de la elaboración de estas novelas que Beckett va despojando gradualmente a la literatura de todo artificio, de todos los artilugios y elementos habituales de trama, caracterización de personajes, de la descripción exhaustiva del entorno, etcétera, hasta quedarse únicamente con el lenguaje en sí. Y esto no es solo una cuestión de estudio semiológico, sino también existencial: "Escribí *Molloy* y lo que sigue el día en que comprendí mi estupidez. Entonces me puse a escribir las cosas que siento" (Juliet, 2006: 46). Unas bases filosóficas que se cimentan en relacionar la frecuencia de la interrupción de la palabra y la acción, con respecto a la discontinuidad temporal; la experiencia del tiempo percibida como un paso inexplicable de un presente que no podemos comprender a otro, entre un pasado extinguido y un futuro incognoscible. Cuestiones sobre las que versan obras como *Un títere espacio* (Aportación 1), perteneciente a la serie *Los días felices*. Una pieza en la que el espectador se encuentra no con una representación del tiempo, sino con el tiempo presentado como tal a través de una distorsión del lenguaje propio de la imagen panorámica. Un tiempo sin artificios, presentado como una imagen cuya condición fundamental es la de lo inaprensible.

Cuando Beckett adopta una actitud hacia el despojo del artificio lo hace como una forma de lograr la mayor sinceridad posible consigo mismo, obviando así todo el artificio que encorseta a la construcción poética en busca de una producción de sentido que opera casi en el vacío. De este modo, el objetivo se centra en un discurso que se interroga a sí mismo, que intenta comprender su propia naturaleza, la búsqueda de un sentido más allá de las palabras. Beckett pone así, como problema filosófico central (del mismo modo que lo propone un poeta haiku), la pregunta por *el pasar de las cosas que pasan*. Incidimos en ello, toda esta peripecia formal tiene su raíz en una concepción abruptamente existencialista. La esencia poética reducida a su punto cero, a la noción más cruda, tiene su correspondencia con la esencia misma (y desgarradora) del ser humano, su condición de fragilidad, la inconsistencia del propio yo, la inestabilidad de la posesión y las relaciones, etcétera:

En este universo indescifrable y limitado cobra en adelante su sentido el destino del hombre. Una multitud de elementos irracionales se ha alzado y lo rodea hasta su fin último. [...] Lo absurdo depende tanto del hombre como del mundo. [...] A partir del momento en que es reconocido, lo absurdo es una pasión, la más desgarradora de todas.

(Camus, 2014: 37-38)

Y sin embargo, a pesar de constituirse como un discurso cimentado en la insustancialidad y fragilidad del ser, podemos apreciar que, desde el punto de vista estilístico y conceptual, sus obras presentan un cuidado extremo, llegando a rozar lo obsesivo⁴.

El acto creativo entendido, por tanto, como motor fundamental que otorga sentido a la existencia humana. Experimentar con el lenguaje, mejor dicho, los lenguajes. Realizar obras que hablan del 'qué decir' y del 'qué hacer' sin llegar a decir ni hacer nada concreto. Este modo de pensar, de estructurar su forma de concebir su estar en el mundo y la aceptación del vacío como parte connatural de nuestra existencia, le llevó a ser calificado como el principal dramaturgo del absurdo; a pesar de que siempre se mostró contrario a esta acepción⁵. Heredero del testigo que dejó Alfred Harry, creador de la Patafísica (tan adorada por las vanguardias artísticas como dadá y, en especial, el surrealismo). Esta actitud, basada en el 'enfrentamiento' directo para con los cánones estipulados, la lógica y la coherencia dialéctica con la que nos relacionamos con la realidad, ha servido de punto de partida para todos y cada uno de los movimientos de vanguardia que han surgido a lo largo del siglo XX, llegando en las neovanguardias de segunda mitad de siglo a su clímax. Es por eso que Fluxus, la Internacional Letrista y Situacionista y la cooperativa americana *The Film Makers* fundada por Jonas Mekas, siguiendo la estela beckettiana, resultan claves para entender las cuestiones que se expondrán de aquí en adelante, teniendo en cuenta que estos movimientos centraron gran parte de su atención tanto en el medio audiovisual como en la poesía experimental.

Cabe aclarar que el estudio pormenorizado de la figura de Beckett no corresponde únicamente a una cuestión de elección personal en tanto que gusto particular (que nos gusta, y mucho), sino a un interés investigador hacia uno de los autores que, gracias a una práctica artística totalmente polifacética, ha abierto el campo de miras y creado multitud de interrelaciones en innumerables terrenos que *a priori* pueden entenderse como antagónicos

⁴ Beckett se mostraba habitualmente reticente a que otra persona tradujese sus textos originales a otro idioma, dadas las posibles discrepancias conceptuales que podrían surgir de la mala elección de alguna expresión, siendo él mismo quien se encargaba de traducirlos a distintos idiomas.

⁵ "Nunca he estado de acuerdo con esa noción del teatro del absurdo. Porque ahí hay un juicio de valor" (Juliet, 2006: 43).

entre sí. Recordemos que a Beckett se le adjudican prácticamente todas las áreas de pensamiento y casi todas las teorías literarias que formulan la modernidad, englobando tanto el modernismo como el posestructuralismo, el humanismo (y a su vez, el antihumanismo), la hermenéutica, la deconstrucción, el postmodernismo, y así un largo etcétera. Igualmente, su obra es estudiada desde distintos ámbitos artísticos, bien sea desde la literatura o el teatro, la filosofía, la música, la poesía y, por supuesto, las artes plásticas y los medios audiovisuales.

Es por ello que las inquietudes personales encuentran en Beckett un referente fecundo y enriquecedor, ya que estudiando su trabajo y su forma de entender el mundo nos proporcionan puntos de vista nada convencionales. El interés por la incapacidad de comprender, de abarcar lo que nos rodea. Una concepción que nos da libertad, ante esta imposibilidad, de jugar y poetizar ante una realidad especulativa. La fijación en el detalle, en el fragmento, la interrupción, la repetición. Todo aquello que va en contra de lo productivo y de la utilidad. Un antipragmatismo absoluto, base fundamental de toda poesía. Y además sin artificios, escueto, concreto e incisivo. De este modo veremos en el siguiente apartado cómo el modo en que Beckett 'se mueve' por el mundo tiene mucho que ver con la forma en que el poeta haiku describe el acontecimiento.



Fig. 3.2.1.2 Brenda Bruce en *Días felices* de Samuel Beckett (Royal Court Theatre, 1962).
Fotografía de Douglas Jeffery.

3.2.2. La pimienta cada día más roja. El poeta haiku.

Anteriormente hemos analizado la estructura de ‘despojo’ que caracteriza a la obra beckettiana. Encontramos de este modo ciertas similitudes en el modo de concebir el acto creativo entre la poesía japonesa, concretamente el haiku y el quehacer beckettiano. Pero no solo encontramos un paralelismo a nivel formal, sino en lo que respecta a la concepción conceptual de una forma de poesía que busca abarcar *lo inmenso* dentro de *lo mínimo*, que rompe las estructuras, digamos narrativas, dentro de la poesía, para hablar desde el fragmento, el intervalo, la interrupción del sentido. En los párrafos siguientes podremos comprobar cómo la poesía haiku ha influido en el formato de las piezas presentadas en el apartado práctico. Piezas que, aunque a través del lenguaje de la imagen en lugar del escrito, han sido formuladas como escuetas poesías que preceden a todo interés narrativo.

Una de las mejores definiciones del haiku la proporcionaría uno de sus practicantes más relevantes, allá por el siglo XVII, el poeta Matsuo Basho. Existen diversas versiones de esta definición, aunque esencialmente viene a decir que el haiku es simplemente aquello que sucede *aquí y ahora*. Es por eso que el haiku puede parecer, al igual que sucede con las obras de Beckett, no más que frases banales, insignificantes o anecdóticas. Y de hecho es precisamente eso, no más que la expresión de algo muy usual y cotidiano. Pero la magia del haiku radica precisamente en el hecho de que el poeta repare en esa porción de realidad aparentemente insustancial e insignificante y que nos incita a sospechar la inmensa extrañeza de lo conocido. Presenciar tu *estar ahí* ante *un tiempo otro* como en la pieza de Pozzo (Aportación 5), o la extrañeza ante lo que acontece y se nos muestra incognoscible e inconcluso, como en *¿Dónde está el cuerpo?* (Aportación 2) o *Un títere espacio*. Ese *darse cuenta* que provocaría la *náusea* de la que hablaría Sartre; la idea de *unheimlich* de la que hablaría Freud con respecto a la noción del extrañamiento⁶. Como ese tercer escalón que tanto angustiaba al protagonista de *El expulsado* al comienzo del relato de Beckett:

Los había contado mil veces, tanto al subir como al bajar, pero he perdido la cuenta. Nunca he sabido si el primero debía contarse con un pie en la acera, el segundo con el otro pie en el primer escalón y así sucesivamente, o si la acera no cuenta. En lo alto de la escalera me asaltaba el mismo dilema. [...] No sabía por dónde empezar ni por donde acabar. [...] Me salían por tanto tres cifras totalmente distintas, sin saber nunca cuál de ellas era la correcta. [...] Al fin y al cabo, no es el número de escalones lo que importa. Lo importante es recordar que no había muchos. [...] La caída por tanto no fue seria.

(Beckett, 2015: 19)

El arte del haiku consiste, por tanto, en emitir, a partir de la mínima expresión, la esencia de una realidad *captada* (que no *capturada*, y esto es importante) a través de la inmediatez de un instante. Un instante, en palabras de Maillard, “en el que las diferencias se anulan, en el que, si veo una puerta a medio abrir, entiendo profundamente que *todo-lo-que-hay* en ese instante es esa puerta a medio abrir; [...] presencia que me engloba, pues de mí no hay, en ese instante, sino la percepción de esa puerta a medio abrir”⁷. La esencia del haiku, como bien indica Maillard en su magnífico prólogo a la antología poética de Santoka, se da a partir de esa

⁶ Recordemos igualmente que en el idioma español, la palabra extrañamiento no corresponde únicamente a la idea de lo inaprensible, sino también a la idea de advertir una ausencia, un vacío. Sobre este punto volveremos más adelante.

⁷ Chantal Maillard, *Orinar en la nieve* (Santoka, 2013: prólogo sin paginación).

actitud del poeta que decide repensar el objetivo de la poesía. El poeta cuyo objetivo no radica en “la transmisión de un saber revelado”, sino que concibe la poesía como “expresión de una revelación” a través del poder evocador de la palabra, en busca de sensaciones que ya se encuentran en el receptor, solo que éstas prevalecen latentes, adormecidas. A este respecto, a través de una suerte de poesía visual, se conforman las piezas que forman parte de la serie *Imitaciones* (Aportación 4). Piezas que se construyen desde la cotidianidad. Desde la fijación por lo que *está ahí en ese momento*, en busca de la potencialidad de las relaciones posibles, de su sentido absurdo y evanescente. La capacidad de evocación, de sugerencia, de abrir las puertas del misterio que vive acurrucado en aquello que mejor conocemos sin esclarecernos qué es, ni de dónde procede. Ésa es, precisamente, la victoria de la poesía sobre la filosofía.

El poeta haiku no habla del beso, sino de un instante propicio para el amor. Y el Yo no es más que una sucesión de instantes. Un instante tras otro. La conciencia de ese instante en relación con el Yo es lo que intenta captar el poeta haiku. La consciencia de un ser que, siendo efímero, se vuelve consciente del instante concreto. Una idea de vital importancia para comprender las obras que se presentan como resultado práctico de la investigación así como de obras anteriores incluidas en los anexos, como en la videoinstalación de *De querer creer entrever qué dónde* (Fig. 6.1.1.1), la cual nos muestra en bucle la filmación de los tres segundos previos a que una peonza en movimiento caiga y se detenga, lo que da lugar a un instante de equilibrio frágil perpetuado hasta el infinito. Obras en las que la conciencia de tiempo y espacio-movimiento resultan primordiales. La espera (ese instante perpetuado, que nunca acaba en la archiconocida obra de Beckett, *Esperando a Godot*), el silencio, la extrañeza de la cuestión dialéctica y la importancia del intervalo, lo que ocurre *entre*. Pero, una vez definidas las características del haiku, ¿qué tiene que ver este tipo de poesía oriental con la imagen cinemática?



Fig. 3. 2.2.1 Matsuo Basho montando a caballo, ilustración de Sugiyama Sanpu, s. XVII.

Tarkovsky diría que el elemento fundamental que da forma y determina al cine es la observación y la inmediatez. En ese sentido se parece en gran medida al proceder del poeta haiku. Tres versos en principio inconexos que al entrar en correlación, crean una nueva cualidad. Una correlación fundamentada en una observación pura, símil, y compleja de la vida. Ambas técnicas, por decirlo de algún modo, son en esencia observación de un fenómeno concreto inserto en el tiempo. El encanto del darse cuenta y percibir la singularidad de los detalles más mundanos, donde se da eso que Pasolini llamaba la estúpida monotonía del misterio. El haiku en ese sentido, al igual que la obra beckettiana, es más que un modo de expresión. Es ante todo un modo de mirar, una forma distinta de *estar ahí*:

Sólo un corazón cansado, un oído deteriorado, un ojo oscurecido pueden pasar de largo sin admirarse a cada paso. Lo usual es fruto de la repetición de las impresiones en la mente que procesa las semejanzas. Cuando la mente ve a partir del ojo, oye a partir del oído, siente a partir del tacto sin proyectar lo ya sabido, es decir, las síntesis preformadas por la reiteración, entonces, se vuelve inocente y ad-mira.

(Maillard en Santoka, 2013: prólogo sin paginación)

Resulta especialmente paradigmático esta cita de Maillard para definir el funcionamiento del haiku, ya que si bien hasta ahora no hemos establecido prácticamente ningún parentesco con la siguiente parte de las aportaciones teóricas, esto es, la relación entre la imagen fija y la imagen cinemática, veremos más adelante cómo muchos de los autores que se preocuparon en profundidad por un estudio ontológico de la imagen coinciden con lo propuesto aquí por Maillard. Pensemos sino en el interés por la imagen capaz de transmitir sensaciones táctiles de Val del Omar, o Svankmajer; la idea de ‘esculpir el tiempo’ de Tarkovsky o Rabot; o la búsqueda del sonido visible por parte de Brakhage o Tcherkassky; por mencionar sólo algunos.

Pero hay más interrelaciones entre el haiku y los movimientos de neovanguardia. Corrientes que se han nombrado con anterioridad, íntimamente ligadas con las propuestas artísticas que aquí se presentan, que estudiaremos a continuación, y que beben directamente de la filosofía del budismo zen. Fluxus y Situacionismo, herederos directos de la práctica artística de John Cage, y por extensión de Marcel Duchamp. Tendencias artísticas centradas en lo efímero, en el vacío, en la vacuidad y el interés por el detalle, explotándolo hasta hacer de él una inmensidad. Y todos ellos llevaron sus pensamientos al campo de lo audiovisual. Recordemos por ejemplo el film *Anemic cinéma* de Duchamp o la ingente cantidad de películas que recoge la colección de *Fluxfilms* agrupadas por Maciunas.

En el siguiente apartado realizaremos un breve recorrido por el interés de estas corrientes hacia la imagen desde una perspectiva no solo representacional, sino onto-fenomenológica. Cuestiones que han influido de forma tajante en el modo en que lo audiovisual se inmiscuye en gran parte de las prácticas artísticas contemporáneas y que en menos de treinta años han abierto infinitud de modos de entender la realidad a partir del modo en que nos relacionamos con la imagen. Para ello será indispensable considerar la idea de ‘el mundo como imagen’ que propondría Godard, uno de los cineastas experimentales más importantes (sino el que más) del pasado siglo y en cuyos films encontramos paralelismos evidentes entre la filosofía del *sinsentido* (o del absurdo, como prefiera llamarse) y la poesía haiku. Si hay un estudioso de la imagen y del lenguaje capaz de hacernos entender (o más bien ‘des-entender’) nuestra relación con el mundo, ese es Jean-Luc Godard.

3.2.3. Poéticas del *sinsentido*. Beckett y Godard.

Una de las principales virtudes que podemos otorgarle a Samuel Beckett es una extraordinaria capacidad destructiva, revolucionaria y desmitificadora. Podríamos hablar de Beckett como ese tramposo que nombrábamos al inicio. Un tramposo irlandés de nariz picuda y aspecto esmirriado que se encargó a lo largo de toda su vida de destruir todas y cada una de las convenciones en las que se sustentan la narrativa tanto literaria, como teatral y cinematográfica. Un tramposo de pocas palabras y de serio semblante que se dedicó principalmente a ultrajar la palabra como medio fundamental de expresión artística. Un irlandés que siempre llevaba la camisa por dentro de los pantalones y que, detrás de esas gafas redondas a lo John Lennon, era capaz de vislumbrar una impresionante poética de imágenes que van desde lo escénico hasta lo narrativo; cuya limpieza formal representa perfectamente una interminable búsqueda, así como el poeta haiku, por lo elemental en relación a lo universal, a la inmensidad que subyace a la experiencia humana.



Fig. 3.2.3.1 *Sometimes making something leads to nothing*, Francys Alys, 1997.

La influencia de Beckett comprende, como hemos visto anteriormente, no sólo el ámbito de las letras y el teatro, sino todo lo que integra el pensamiento contemporáneo. Muchos filósofos han escrito sobre él, entre los que podríamos destacar aquellos que más han profundizado en su obra, como podrían ser Blanchot, Adorno o Deleuze, quienes interpretaron la obra de Beckett como una crítica directa a toda clase de totalitarismos, ya sean intelectuales, filosóficos, políticos, artísticos, etcétera. Músicos y artistas que gozan de prestigio dentro del arte contemporáneo beben directamente de su obra y pensamiento. Pensemos si no en la influencia del silencio y el indeterminismo en las obras de John Cage, en Magritte desde una perspectiva semiológica; o metafísica, representada a través de ese hombre delgadito y frágil que camina solitario, esculpido por Giacometti. Un caminante espigado que deambula sin sentido aparente y cuya reencarnación parece darse en el propio Francys Alys; relación esta última que resulta aún más explícita si atendemos al título de una de sus obras más conocidas:

Sometimes making something leads to nothing (1997)⁸ (Fig. 2.3.1), una acción realizada por el propio Allys que consistió en arrastrar un bloque de hielo enorme por las calles de México hasta que este se derritiese por completo. Del mismo modo, innumerables directores de cine se han visto influenciados directamente por él o han llevado al cine sus obras⁹. Sin embargo, y con respecto al cine, no nos detendremos en directores que simplemente se han dedicado a adaptar su obras, sino a aquellos sobre los que su forma de entender las artes y la vida en general influyó en su quehacer de forma tajante. Uno de estos artistas sería Jean-Luc Godard.

La dificultad fundamental que presentan las obras de Beckett procede principalmente de su originalidad formal. Resulta sumamente difícil clasificar o incluir sus obras dentro de algún sistema o movimiento literario, lo que provoca por lo general que se le encasille de un modo irresponsable en eso que algunos han decidido nominar como 'El teatro del absurdo', con el peligro conceptual que ello conlleva. Un fenómeno paralelo al que ocurre con Godard, quien consigue trasladar de un modo magistral todas esas formulaciones al entorno cinematográfico¹⁰.

Por supuesto este modo de incisión dialéctica, formal y conceptual exige del lector o espectador en cada caso una actitud de concentración excepcional y un acercamiento libre de prejuicios. Además, en ambos autores encontramos similitudes que resultan bastante esclarecedoras. Uno de los rasgos comunes fundamentales, tanto del irlandés espigado como del francés del puro-en-mano, radica en presentar temas que normalmente se entienden como 'trágicos': la futilidad de la vida, la soledad, la impotencia y el sufrimiento humano, solo que con el contrapunto de presentarlos encarnados en formas esencialmente patéticas. Encontramos de este modo continuas similitudes entre ambos artistas¹¹. Tanto Beckett como Godard hacen continuas referencias filosóficas, es cierto, pero siempre desde la perspectiva del poeta, ya sea de manera escrita, con un cuerpo sobre el escenario o con una imagen proyectada. No tenemos más que consultar los ensayos (si es que pueden llamarse así, dado el formato) que Godard elabora para cada uno de los capítulos de su magna obra *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), donde todas las reflexiones, que a priori pertenecen al campo filosófico, en lugar de desarrollarse en prosa se presenta en verso:

[...] el cine proyectaba / y los hombres / vieron / que el mundo / estaba ahí / un mundo casi / sin historia aún / pero un mundo / que narra / y para / en lugar de la incertidumbre / instalar la idea y la sensación / las dos grandes historias fueron / el sexo y la muerte [...].

(Godard, 2014: 82)

La filosofía presentada desde la perspectiva del poeta, unas veces parodiándola, otras fragmentándola, evidenciando así la incapacidad de cualquier sistema que se precie para explicar la realidad humana de un modo que resulte razonable y en definitiva satisfactorio. El fragmento, la cita, lo que está *entre*. Conceptos que cobran gran importancia dentro de

8 Trad: "A veces hacer algo no lleva a nada".

9 Por poner un ejemplo de los más conocidos, el artista audiovisual y cineasta Atom Egoyan adaptó la obra *Eh Joe* (1965). La adaptación estaba protagonizada por el actor Liam Neeson.

10 Si no queda suficientemente clara la relación, no tenemos más que atender a la última película rodada por Godard y que lleva por título *Adiós al lenguaje* (2014).

11 Incluso en lo que respecta a cuando les preguntan sobre lo que quisieron decir con sus obras. A una pregunta de este tipo durante una entrevista, Godard respondería: "Las cosas que mejor me salieron las hice sin ninguna intención. [...] Cuando está logrado, no hace falta preguntar qué quise decir con eso: lo dice la imagen y no hay más nada que agregar" (Godard, 2014: 250).

la obra de ambos autores y que han influido en gran medida las obras de carácter artístico realizadas en el apartado práctico de este Trabajo Fin de Máster. Godard habla de una suerte de *cituaciones*, un juego de palabras entre ‘citación’ y ‘situación’ cuando en una entrevista en 2004, Robert Maggiore le pregunta sobre sus reiteradas citas a Heidegger: “Son retazos de pensamientos. Antes, los usaba como citas, ahora, como situaciones” (Godard, 2009: 121). Igualmente, las obras de Beckett, especialmente las teatrales, podemos considerarlas como un compendio de fragmentos. Una serie de acontecimientos (no necesariamente lineales) que ocurren entre silencio y silencio.



Fig. 3.2.3.2 Fotograma de *Pierrot le fou*, film de Jean-Luc Godard, 1965.

Del mismo modo, la gratuidad de los actos, el hacer por y para nada, el centrar la mirada en lo banal sin más pretensión que eso que se mira (como haría un poeta haiku) asoma de manera reiterativa en la obra de ambos autores. *Pierrot le Fou* (1965) de Godard no deja de ser, de hecho, una suerte de reinterpretación de la historia (si es que puede llamarse historia) del Godot de Beckett, publicado trece años antes. Equivalencias que encontramos ya sea por la gratuidad de algunos actos que se cometen en la película, como cuando el protagonista arroja sin motivo aparente el coche al mar con él y la chica dentro; o con respecto al hecho de que durante toda la película se esté a la espera de encontrarse con el ‘hermano’ de la chica que acompaña a Pierrot, llegando en algún momento de la película a cuestionarse la existencia verdadera de este personaje.

Ahora bien, vista la innegable reciprocidad que existe entre ambos autores (en relación a su vez con la poesía haiku como hemos observado con anterioridad), nos centraremos a partir de ahora en desgranar el apartado más experimental de ambos, y en especial de Godard, teniendo en cuenta que la investigación se centrará a partir de los siguientes capítulos en el cine experimental, la ontología y semiótica de la imagen cinematográfica. Como ya hemos dicho con anterioridad, Beckett comienza a pulir el estilo que acabará distinguiéndolo como uno de los más grandes literatos cuando escribe su más famosa trilogía. Así, en *Molloy*, la primera novela que compone este ‘tándem’ de tres, el estilo comienza a estructurarse en base a pocas frases, contundentes, pero con una sencillez pasmosa. En esta novela Beckett encuentra un estilo totalmente propio de narrar, no sobre alguna cosa sino como si se enfundase en la piel de un poeta haiku, presentando esa misma cosa en sí, a través de la demolición de la

narrativa convencional hasta límites que nos resultarían inconcebibles antes de su lectura. En la mayoría de las obras de Beckett (y esta podemos considerar que es una tendencia heredada por Godard) la fragmentación sintáctica resulta el elemento principal, y los personajes *existen* como una suerte de exiliados en un mundo irracional, haciendo hincapié en lo real de la irrealidad y viceversa, la irrealidad de lo real. Esta idea de una realidad ficcionada, fragmentaria y completamente irreal aunque aparentemente cognoscible, sería el punto de partida para que Godard elaborase su *Histoire(s) du cinéma* y, por supuesto, son cuestiones que se dan en cada una de las piezas aportadas en el apartado práctico. Una concepción de la realidad que entabla íntimas correlaciones con eso que ha venido denominándose desde hace poco más de diez años como el *Realismo especulativo* dentro del campo de la filosofía, cuyo mayor representante es el teórico Graham Harman:

[...] El correlacionista piensa que no existe humano sin mundo ni mundo sin humano, sino simplemente una correlación o vínculo primigenio entre los dos. Por eso, el objeto no tiene autonomía para el correlacionista. En términos más francos, el objeto no existe. [...] El objeto unificado es apenas una ficción producida por la costumbre de la mente humana. [...] El mundo está fraccionado, repartido en porciones discretas.

(Harman, 2015: 220-221)

Una cita que resulta bastante esclarecedora si la relacionamos directamente con las cuestiones que hemos estudiado sobre la obra de Beckett, o cómo se estructura la poesía haiku según su modo de entender el acontecimiento como algo más fragmentario que fluido. Ahora veremos cómo Harman establece a través de esta idea una relación directa, además, con el cine de Godard.

A partir de este punto centraremos el estudio en el ámbito de lo cinematográfico, la principal premisa sobre la que se fundamenta esta investigación. Aunque no se basará única y exclusivamente en hablar de cine, sino sobre algunas de las vertientes experimentales más importantes que han influido en el modo de entender el audiovisual en el contexto del arte contemporáneo. Todo ello nos llevará, aunque resulte paradójico, a la segunda premisa sobre la que se cimenta este Trabajo Fin de Máster: el protagonismo de la imagen *fija* dentro de lo cinematográfico.

3.2.4. Los signos entre nosotros. Godard contra la imagen.

Como hemos visto, la obra de Beckett se extiende hacia todos aquellos géneros que le posibilitan experimentar con el lenguaje y escudriñar la condición del ser humano. A mediados de la década de los sesenta, Beckett hace su primera incursión en el mundo de la imagen en movimiento. En el sesenta y cinco realiza¹² su única película, *Film*, dirigida por Alan Schneider y protagonizada por un ya anciano Buster Keaton. Una película de apenas veintidós minutos y que se fundamenta en el axioma del *ser es ser percibido* propuesto por Berkeley.

¹² Beckett es el autor del guión de la película, aunque es común encontrarse con quien piensa que fue él quien la dirigió.



Fig. 3.2.4.1 Samuel Beckett (a la derecha) y el equipo de la SDR, durante el rodaje de *Eh, Joe*. Stuttgart, 1966. Fotografía de Hugo Jehie.

De ahí en adelante realizaría bastantes obras para televisión, entre las que podríamos destacar *Eh Joe* (1965), *Not I* (1972), *Quad*¹³ (1981) o *What Where* (1983)¹⁴. Todas ellas de un resultado extremadamente minimalista¹⁵ y que terminaban de perfilar las nociones que le habían distinguido en el ámbito de la escritura. Estas producciones no resultan de un capricho o una casualidad. Ya en la década de los años treinta, Beckett defendería la idea de que el cine había de explotar al máximo sus capacidades visuales y sonoras para adquirir un estatuto exclusivo en el que poder liberarse de las cadenas de la narratividad. Para el dramaturgo irlandés, el cine debía expresar conceptos abstractos, convirtiéndose, en última instancia, en pensamiento. Beckett hablaría de una suerte de imagen pura, una noción que ha aparecido con asiduidad en el cine de autor y de vanguardia. Así, el falso corte, la asincronía entre sonido e imagen, el plano-secuencia sin acción o el barrido, han sido y son algunos de los recursos que muchos de los cineastas experimentales han empleado para crear esas imágenes puras de las que hablaba Beckett. Imágenes puras que, como diría Deleuze, “desbordan nuestra capacidad sensoriomotriz” (Deleuze, 2010: 29) transformando nuestra forma de percibir el mundo y ofreciéndonos una visión franca del paso del tiempo. Esta imagen correspondería

13 Hasta ahora solo hemos hecho referencia a aquellos autores que se han inspirado en Beckett a la hora de realizar algunas de sus obras, sin embargo cabría traer a colación un posible caso contrario, en el que sea Beckett el que esta vez se ve influido por un artista. Hablamos de Bruce Nauman y su obra *Walking in a Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* del año 68, cuya formalización tiene bastantes similitudes con la obra *Quad* que Beckett realizaría más de diez años después. Aunque podríamos destacar igualmente a otros artistas que han realizado alguna obra en la que alguien transita sobre un perímetro cuadrado, como son los casos del *Fluxfilm n° 36* (1966) de Peter Kennedy y Mike Parr, en el que sólo se ven los pies del actor filmados desde arriba recorriendo poco a poco el propio recuadro que compone el formato de la pantalla; o a la integrante del grupo español ZAJ, Esther Ferrer y su obra *Recorrer un cuadrado de todas las formas posibles*, en 1987. Esta vez sí producida con una directa y reconocida influencia beckettiana.

14 Selección personal de entre todas sus obras para televisión, ya que entendemos que son las creaciones que mejor coinciden con los conceptos estudiados hasta el momento.

15 *Not I*, por ejemplo, consiste únicamente en una boca femenina que habla suspendida sobre un fondo totalmente oscuro.

a su vez a una categoría de lenguaje. Deleuze lo llamaría “lengua III” (Deleuze, 2006: 68), una lengua que “ya no refiere el lenguaje a objetos enumerables y combinables, ni a voces emisoras, sino a límites inmanentes que no dejan de desplazarse, hiatos, agujeros o desgarrones (...)”. En este punto, la imagen deja de definirse por su contenido para pasar a hacerlo por su forma, por su tensión interna. Una imagen libre de memoria y de razón, “alógica, amnésica, casi afásica” (Deleuze, 2006: 69), y que más que un objetivo corresponde a un proceso. Volveremos más tarde sobre este punto, sobre esa imagen *casi afásica*, cuando nos metamos de lleno a estudiar conceptos como el fotograma.

Sin embargo, encontramos una especie de ‘incapacidad’ (aunque tal vez no sea la palabra que mejor lo defina) dentro de la obra audiovisual de Beckett en tanto en cuanto a que estas obras no resultan tan rupturistas con respecto al medio como había logrado en el ámbito de la escritura. Si bien estas obras son de un marcado carácter experimental, *Film* resulta una suerte de compendio (magníficamente elaborado, todo hay que decirlo) de todas sus inquietudes como artista y como ser humano, aunque no termina de aportar nada que, digamos, termina por revolucionar el medio y el modo de contar¹⁶. Del mismo modo, sus obras para televisión se dividían entre adaptaciones de obras teatrales anteriores al medio televisivo (aprovechando las características del medio con bastante acierto para potenciar tanto el mensaje como las sensaciones, eso sí) y obras que, aunque realizadas de forma inédita para televisión, seguían arrastrando las mismas metodologías que ya había trabajado en el teatro. Y es en este punto cuando debemos volver a hablar de Godard, ya que consideramos que es la figura idónea para analizar cómo la herencia beckettiana tuvo una verdadera inmersión dentro del ámbito de lo audiovisual, ya que sería a través de las obras del cineasta que esa extraordinaria capacidad destructiva, revolucionaria y desmitificadora que describimos con anterioridad, haría su verdadera incursión dentro del cine. Para ello nos centraremos principalmente en su obra magna, aquella que cambió por completo no sólo la forma de hacer cine, sino el modo en que las imágenes construyen nuestra percepción de la historia.



Fig. 3.2.4.2 Fotograma de *El hombre con la cámara*, de Dziga Vertov, 1928.

¹⁶ Aunque si bien es cierto que en este film Beckett consigue elaborar un cine que se construye fundamentalmente a partir de la colisión y suma de imágenes, sin sonido ni diálogo, independiente del lenguaje escrito y capaz de expresar ideas más o menos abstractas a través de los propios recursos técnicos del medio, algo que hereda directamente de su trabajo en el ámbito de la escritura; una cuestión que terminaría de explotar Jean-Luc Godard a través de la experimentación cinematográfica con unos resultados apabullantes.

Godard es uno de los máximos exponentes de esa suerte de *contrahistoria* de lo que suele entenderse como un cine predominante. Una especie de historia del cine alternativa que trata por todos los medios de separarse del formato cinematográfico basado en lo industrial y en la matriz del *arte de masas*, cuyas finalidades eran claramente comerciales. Godard es uno de esos artistas que se encargarían de dinamitar la máquina desde dentro, desde el propio núcleo del sistema. De este modo, su cine entablaría una íntima conexión con lo artístico, basado en una apuesta totalmente personal. Un modo de entender la práctica cinematográfica vista como posibilidad de expresión comparable a otros ámbitos artísticos como la pintura, la música, la escritura, etcétera. Godard se plantea así dirigir una película del mismo modo que el poeta se plantea escribir un poema, bolígrafo en mano. Si ese cine que llamamos comercial e industrial optó por lo narrativo, ideología heredada de la estructura hegemónica de la literatura, Godard, junto a otros directores de cine experimental, buscó las posibilidades expresivas de otros formatos que entroncaban con lo poético. Su cine se centraría, del mismo modo que Beckett desde el mismo centro del sistema literario, en quebrar las fronteras del lenguaje fílmico explorando cuestiones como la no-narratividad y los límites de la representación. En ese sentido, Godard es un heredero directo del cine de vanguardia de los años treinta. Un cine a través del que sus principales precursores dieron un golpe sobre la mesa, abandonaron progresivamente el esteticismo formal y se acercaron a las zonas donde se densifican los conflictos vitales. Buñuel daría el golpe de gracia en esa vanguardia estética renunciando a las iluminaciones calculadas, los efectos fotográficos y los refinamientos técnicos. Solo le importaba adentrarse de lleno en la condición del ser humano, sin adornos. Por otro lado, Vertov produce en 1928 su film *El hombre con la cámara* como manifiesto continente de este modo de entender el cine. Un film en el que nada se destina al entretenimiento ni a la ilusión. Al igual que el poeta haiku, Vertov sólo presenta la materia bruta de la vida en un montón caótico de imágenes e instantes, pulsaciones y hechos. La cámara empleada como una forma de magnificar infinidad de pedacitos de realidad y que desarrolla las posibilidades de asociación, yuxtaponiendo cosas emparentadas y opuestas, mostrando relaciones inesperadas. De este modo, y siguiendo la estela vertoviana, Godard buscaba mediante sus películas establecer un sistema poético a través de las imágenes que consiguiese; como diría Weiss, “poder mirar más allá de lo permitido en los límites de la conciencia” (Weiss, 1974: 170). Este modo de entender nuestra relación con la imagen se hace patente de un modo más explícito, dentro de la obra personal, en la serie de *Imitaciones*, conformada por multitud de sutiles piezas conformadas por asociaciones y yuxtaposiciones entre objetos, texturas y fotografías en busca de esas relaciones fundamentadas en las potencialidades de sentido.

En *Histoire(s) du cinéma*, la obra más importante de Godard, toda narratividad ha sido destruida, las imágenes nos dan directamente en la cara, y los elementos visuales se insertan en nuestra percepción casi en un planteamiento neuronal más que visual. El film funciona de este modo casi de forma paracinemática (volveremos más tarde sobre este concepto). Una metodología de solapamiento y repetición de tiempos, medios, movimientos y espacios que nos transporta casi a un estado de hipnotismo. Una forma totalmente experimental de trabajar las imágenes y el modo en que nos relacionamos con ellas, que más tarde utilizaría de nuevo para realizar su último film: *Adiós al lenguaje* (2014).

Como hemos dicho con anterioridad, la principal preocupación de Godard, y que resulta una cuestión clave de esta investigación, es la comprensión del mundo moderno en tanto que conquista del mundo como imagen. Esta noción del mundo como imagen es directamente heredada de Heidegger, figura que resulta esencial para comprender su modo de trabajar con las imágenes (de ahí que, como vimos, en una entrevista se le preguntase a Godard por sus continuas citas al filósofo alemán). No haremos demasiadas referencias a Heidegger de un modo concreto. Pero sí hablaremos de cómo las ideas que nacen del filósofo tienen su calado directo en la obra de Godard, y por consiguiente en el apartado práctico de esta investigación, el cual analizaremos en el último capítulo de este apartado. Del mismo modo, a partir de aquí intentaremos establecer una correlación directa con respecto a todos aquellos conceptos que

hemos tratado hasta ahora y que confluyen entre la obra de Beckett y el haiku japonés, solo que a través de la obra del cineasta francés.

Cuando nos enfrentamos por primera vez al film-ensayo *Histoire(s) du cinéma*, lo primero que percibimos es una extrañeza formal y dialéctica. Las imágenes (tanto propias como ajenas, es decir, apropiadas) se nos presentan de modo paradójico y estratigráfico. Paradójica en tanto que no funcionan como una identidad cerrada (ni siquiera las imágenes fijas, fotográficas), sino como una potencia total de variación y combinación. Las imágenes, por muy quietas que aparezcan, se nos presentan como portadoras de una dimensión temporal. Pero además, las imágenes que desfilan ante nuestros ojos aparecen acompañadas tanto de lenguaje escrito como hablado, a través de la voz en *off* del propio Godard. Una voz que surge como un susurro. Ese susurrar que, como diría Barthes, “es dejar oír la misma evaporación del ruido: lo tenue, lo confuso, lo estremecido” (Barthes, 2009: 116). Un susurro no solo de carácter sonoro, sino visual. Un susurro que provoca “ese *sinsentido* que dejaría oír a lo lejos un sentido, a partir (...) de cuyo signo, formado a lo largo de la ‘triste y salvaje historia de los hombres’, es la caja de Pandora” (Barthes, 2009: 117-118). Godard nos habla, mientras sobre la pantalla se proyectan textos y palabras que no corresponden ni con la imagen ni con lo que dice en ese momento exacto. La percepción total se nos presenta como una voz que *hace ver*, aunque lo que veamos sea distinto de lo que dice. El cineasta consigue crear un intervalo en la palabra y la imagen que actualiza la potencia del lenguaje, más allá de la lógica y de la fenomenología, más allá de un tiempo lineal, narrativo y concreto. La imagen trabajada como una especie de política expresiva sobre la que reside la capacidad de reinventar los bloques de movimiento y duración, potenciando en ese aspecto las posibilidades de fabulación, de producir formas deseantes e insatisfechas. Por supuesto, siempre inconcluyentes, y políticas, en tanto que el mensaje sin código siempre responde a una variación capital dentro de la economía de la información:

Para mí, crítica política es la crítica no solamente de las fuerzas sociales opresoras, sino de las formas dominantes de representación de esas fuerzas. Me acuerdo del viejo dicho de Godard de no sólo hacer filmes políticos, sino hacerlo políticamente. Lo cual me permite ocuparme de muchas de las convenciones cinematográficas dominantes. El desdoblamiento de las identidades, la degeneración óptica de las imágenes, el personaje cuya visibilidad para el otro no está nunca explicada, el actuar con una voz y con una sincronización inadecuada, las atribuciones impresas de monólogos citados, etc. [...] Estoy aprendiendo a jugar cada vez más según las reglas, para romperlas mejor... para romperlas mejor.

(Rainer citada en Cine infinito, 2007: 44-45)

Godard, con la misma actitud destructora y desmitificadora que Beckett, busca perforar por completo la historia de la representación a través de un enfrentamiento entre la memoria ordinaria y la irrupción azarosa. Como ese *día de demonios y budas* del que hablaba Santoka en uno de sus haikus, paradójicamente más narrativos: “Durante todo el día /sólo me encontré / con demonios y budas” (Santoka, 2013: 67). Haiku en el que Santoka no sólo nos hace saber acerca de un encuentro extraño, sino que durante ese lapso no vio a nadie más; que ese día, del mismo modo que el concepto de historia en la película de Godard, perteneció a un cómputo de tiempo irreal, ajeno al tiempo humano.



IT'S ALL TRUE

Fig. 3.2.4.3 Fotograma de *Histoire(s) du cinéma*, apropiación a su vez de un fotograma del falso documental *Fake* (1973), de Orson Welles.

Pocos han conseguido, como el cineasta francés, tensar la idea de un cine capaz de hacer que coexistan un pensamiento amplificador de lo real y unos signos con ausencia total de explicación. En este aspecto sólo Beckett se le parecería. Y es que ni Beckett ni Godard persiguen realizar una obra para dar muerte al medio¹⁷, como ese grito de guerra de Guy Debord que reclamaba la destrucción del cine, sino más bien buscar su transformación, interrogar ese *entre*, ese *intervalo* entre posibles del que hablábamos antes y que crea una zona de intersecciones que hace vibrar aquello que nos fuerza a pensar. De este modo, al igual que Beckett comienza a despojar de artificialidad sus obras a raíz de su famosa trilogía, Godard renuncia al vínculo que el cine había incrustado desde el comienzo entre el movimiento y la imagen. Así conseguiría liberar un espacio que nace del tiempo a través de los medios técnicos y conceptuales que le proporciona el cine. Un tiempo hecho de pedazos citados, robados; y es precisamente en el intervalo *entre* esos pedazos que se da el juego contra-dialéctico que constituye el film. La estructura no lineal como premisa fundamental. Una imagen sin trama que, como diría Codesal, “crece en su desierto” (Codesal, 2010: 15). Godard llegaría a decir incluso que su cine contenía las tres partes características de todo relato convencional, solo que convenientemente desestructuradas y desordenadas. El montaje, por tanto, resulta un proceso clave para llevar a cabo relaciones complejas entre la imagen visual y la sonora sin que llegue a producirse subordinación alguna entre la una y la otra. La interrupción y la recomposición, el solapamiento y la saturación de signos y tiempos. Godard consigue de este modo destruir la función orgánica del encadenamiento propio del cine, así como Beckett lo consigue en la literatura. Y es que para Godard (y aquí encontramos un paralelismo directo con Beckett y el haiku que sale de su propio puño y letra), el acto creador se basa principalmente en “una saturación / de signos magníficos / inmersos / en la luz / con su ausencia / de explicación” (Godard, 2014: 190)¹⁸.

Para que a nadie le quepa duda de la intención del autor, al comienzo del primer capítulo que forma parte de los ocho que componen *Histoire(s) du cinéma*, lo primero que se nos presenta es la voz en *off* de Godard que nos dice: “No vayas a mostrar todos los aspectos de las cosas;

¹⁷ “no vengo a abolir nada/sino al contrario/a perfeccionarlo”, (Godard, 2014: 140).

¹⁸ Esa estrofa en concreto comienza con “lo que yo amo/en el cine [...]”, lo que nos recuerda a eso que decía otro cineasta, Kiarostami, de que el amor surge precisamente de la incapacidad de conocer, y que es justo cuando no entendemos algo o a alguien cuando nos enamoramos.

reserva para ti un margen de indefinición” (Godard, 2014: 69). Continuando la estela de Vertov y su *Cine ojo* (Vertov, 1974), Godard se convertiría en la década de los sesenta en el principal valedor de la cámara pensamiento, una forma de entender la práctica cinematográfica como liberación y profanación de la jerarquía de las imágenes. Esta cuestión alcanzaría su punto más álgido precisamente en *Historie(s) du cinéma*, film en el que el cineasta, cogiendo de modelo a Aby Warburg, se propondría diseccionar la falsedad de la historia tal y como la conocemos a través del estudio semiológico de las imágenes. Las imágenes, por tanto, se muestran secuenciadas no en base a su semejanza, sino a los movimientos visuales-perceptivos que éstas podían sugerir. La lectura de las imágenes como un procedimiento hermenéutico puro.

Indudablemente, debemos por ello considerar a Godard uno de los principales representantes del pensamiento posestructuralista. Recordemos que el posestructuralismo promovía el estudio y la contextualización histórica más allá de sus condiciones de lo universal e imperecedero. Esta actitud ante el concepto de historia sentarían las bases teóricas que, como diría Guasch, “dieron validez a las situaciones de impureza, contaminación y ambigüedad, y a los intercambios múltiples entre el mundo de las artes, la publicidad, la fotografía, el cine y los *mass media*” (Guasch, 2002: 381). Serían los autores estructuralistas los que además hablarían del concepto del sentido no como apariencia, sino como efecto de desplazamiento, allí donde encontramos el significante flotante, el grado cero (esa imagen pura que hablábamos en Beckett), la causa ausente, etcétera. Resulta curioso además, si nos paramos un momento con respecto a la relación que existe entre los estructuralistas y la figura de Beckett, observar una pequeña coincidencia conceptual y formal que encontramos entre Barthes y el dramaturgo irlandés. En un fragmento de *Molloy* Beckett nos relata cómo el protagonista, tras salir de un bar por la noche, y en plena crisis existencial, llega a un callejón donde, tras una serie de reflexiones y peripecias, cuenta que se colocó en “actitud de hipotenusa” (Beckett, 2012: 90); es decir, la idea de lo diagonal en tanto que desequilibrio, como contrapunto del ángulo recto y la relación horizontal-vertical. Lo que resulta llamativo no es el fragmento en sí, sino su parecido conceptual (aunque de una carga infinitamente más poética) con lo propuesto por Barthes cuando nos habla del sentido de lo obtuso comparándolo con el concepto matemático que lleva el mismo nombre: “El ángulo obtuso es mayor que el recto: ángulo obtuso de 100°, (...) el tercer sentido (es decir, el sentido obtuso) se me aparece como más grande que la perpendicular pura, recta, tajante, legal del relato” (Barthes, 2015: 59). ¡La diagonal de nuevo! Pero continúa: “el sentido obtuso parece como si se manifestara fuera de la cultura, del saber, de la información” ¿No estará hablando del callejón sin salida a las afueras del bar?

Con respecto a lo que diría Guasch, la búsqueda de estos nuevos modelos temporales y de relaciones que pone en entredicho el relato causal ya sería planteado por Walter Benjamin, entre otros. Y Godard bebe directamente del ideal benjaminiano cuando sitúa la imagen en el epicentro del devenir histórico y la muestra no como un bloque hermético, tal y como la explican los libros de historia, sino como algo sensible a las condiciones de ese devenir. La imagen por tanto se convierte en productora de una temporalidad de doble rasante, a la que Benjamin reconocerá como una suerte de imagen dialéctica. Una imagen que, lejos de situarse en un tiempo concreto, se contempla a partir del montaje de conjeturas anacrónicas, del mismo modo, como señalábamos antes, que la trabaja Warburg cuando realiza su inacabado *Atlas Mnemosyne*¹⁹ (1924-1929) (Fig. 3.2.4.4).

Godard, por decirlo así, se mueve con la pasión de un coleccionista que valora lo heterogéneo por encima de todo. Un cazatesoros que se dedica a extraer fragmentos y restos de aquí y de allá, para combinarlos y singularizarlos de un modo inigualable. Una suerte de arqueólogo que busca entre los rincones de lo estático y lo móvil. Al igual que Beckett, todo en su arte es vital, y todo en su arte es político. Ambos asumen un modo de ser ante la

19 El Atlas puede consultarse en el *Warburg Institute of the University of London*, online: <https://warburg.library.cornell.edu/about/mnemosyne-themes>

historia a través de singularidades que demuestran que no existe una totalización posible. A este respecto, el film *Histoire(s) du cinéma* supone una representación gráfica prácticamente perfecta de los postulados que Deleuze expone en sus dos principales ensayos sobre cine: *La imagen-movimiento* y *La imagen-tiempo* (Deleuze, 2015).

Cabe aclarar que lo que se ha pretendido en la producción plástica no es de ningún modo imitar lo que hacían Beckett, Godard o el poeta haiku, sino absorber las nociones e ideas principales que fundamentan sus obras, y que concuerdan con las inquietudes personales, para adaptarlas de un modo diferente, aunque correlacional. Trabajar el modo en que nos relacionamos con la imagen y su sentido partiendo de las premisas de estos autores, pero llevándolas a un terreno personal, mezclando, combinando proposiciones y jugando con distintas técnicas y metodologías. No se ha realizado ninguna obra teatral ni literaria, ni se ha escrito ningún poema haiku, del mismo modo que tampoco se ha realizado una película ni ensayo visual. Por el contrario se han trasladado los conceptos que estos autores trabajaron a través de esas distintas metodologías a un formato más cercano al de las artes plásticas y visuales centrándonos en la interdisciplinariedad. Ya sea a través de la videoinstalación, como en las obras *Un títere espacio*, *¿Dónde está el cuerpo?* o *Pozzo*; la escultura efímera, como en la serie de *Imitaciones*; o mediante el trabajo con la imagen fotográfica, como en la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca* (Aportación 3).



Fig. 3.2.4.4 Fragmento del *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg.

Hasta ahora hemos hecho un recorrido sobre todas aquellas convergencias que hemos considerado importante destacar entre tres de los pilares principales que fundamentan este estudio. Como hemos visto, Beckett, la poesía haiku y Godard comparten un modo muy concreto de entender nuestra relación con el mundo a través de la imagen y el *sinsentido*. La imagen no sólo como representación bidimensional de una realidad, sino como potencialidad sígnica. En el siguiente apartado ahondaremos de un modo más concreto en la idea del cine experimental, y en cómo los diversos autores que lo han practicado comparten igualmente un interés especial por las posibilidades de sentido (y *sinsentido*) de la imagen, tanto fija como cinemática. Un tipo de cine que no sólo se define por una cuestión técnica o estética, sino profundamente conceptual y existencialista.

3.3. El mundo como imagen.

3.3.1. El cine experimental. Un efecto del lenguaje.

Referirnos al término *deconstrucción* puede provocar cierto hastío teniendo en cuenta lo manido de su uso. Sin embargo es un concepto que no podemos dejar de lado cuando intentamos abordar las prácticas artísticas que dieron lugar a lo que hoy en día conocemos como cine experimental. La deconstrucción en este contexto se considera por tanto como una especie de sinónimo de *anticine*, que no es más que aquel que emplea las rutinas cinematográficas convencionales para rebatir y superar esas mismas convenciones, en busca de proporcionar nuevos sentidos posibles a la imagen:

[...] el sentido es siempre un efecto. No solamente un efecto en el sentido causal, sino un efecto en el sentido de “efecto óptico”, “efecto sonoro” o, mejor aún, efecto de superficie, efecto de posición, efecto de lenguaje.

(Deleuze, 2016: 101)

Llegados a este punto, que corresponde a la tercera parte del apartado teórico de este Trabajo Fin de Máster, nos centraremos directamente en las condiciones de la imagen. Esta parte se origina, por tanto, desde un interés por los mecanismos de lectura de la imagen, tanto desde su carácter fijo como cinemático. ¿Cómo se lee una imagen? ¿Qué y en qué orden percibimos? O más aún, ¿qué es percibir? Barthes diría que la imagen fotográfica se verbaliza en el mismo instante en que se percibe. Sin embargo, es cuando esa verbalización se retrasa cuando aparecen los desarreglos en la percepción, lo que la acerca a la percepción fílmica.

Del cine, hoy en día, sólo queda el nombre. Hablamos de ese cine de ámbito más popular, y que se entregó al gusto del estándar. Ese cine que basa su esencia en los juegos de seducción (Lipovetsky, 2014) y poder a los que se entrega. Existen de este modo dos tipos de ética, por simplificar: por un lado la del cine convencional, cuyo sino se basa en pasar, moverse, entretener; por otro lado estaría un cine de carácter vital, construido sobre una fijación insondable hacia la condición humana. Un cine interesado por la experimentación, por la materialidad de la imagen, las posibilidades del lenguaje del medio y ese campo potencial (casi inabarcable) del *sinsentido*.

En este apartado se utilizará una terminología específica para designar cada una de las tipologías de cine experimental sobre las que hablaremos, y que están íntimamente ligadas a los conceptos expuestos con anterioridad. Resulta adecuado, por tanto, pararnos brevemente a

definir o intentar aclarar al menos a qué nos referimos cuando hablamos de cine estructuralista, cinemático o film-ensayo, las tres principales tipologías que han servido de influencia directa a la hora de elaborar algunas de las obras aportadas en el apartado práctico. Aunque existen diversas definiciones con respecto a estas distintas formas de concebir el cine experimental, intentaremos señalar las cuestiones claves de cada una de ellas, sin detenernos demasiado, de modo que resulte más sencillo comprender lo que expondremos de aquí en adelante.



Fig. 3.3.1.1 Fotograma de *Un títere espacio*, Antonio Pedraza, 2016.

El cine estructural o estructuralista, podríamos decir que resalta la condición intrínseca y formal del propio medio cinematográfico. Un modo de entender la práctica del cine que surge durante la década de los sesenta en Estados Unidos y que va más allá de las posibilidades narrativas, interesado especialmente en su propia estructura y funcionamiento mecánico, de ahí su nombre. Algunas de las características que conforman este tipo de cine y que pueden ayudarnos a distinguirlo son el uso de la cámara desde una posición fija, la re-filmación de la pantalla (en busca de una especie de metaimagen), el empleo de la repetición y el *loop*, el interés por la propia duración del film como temática en sí misma, o el empleo del celuloide como material con el que experimentar más allá de sus posibilidades de captación de una imagen concreta. Como podemos observar, cuestiones que forman parte intrínseca de piezas como *Un títere espacio* (Fig. 3.3.1.1), *Pozzo*, *De querer creer entrever qué dónde*, o *Tarde o temprano inútiles* (Fig. 6.1.2.1). Aunque, si bien hemos dicho que es un tipo de cine que surge a partir de la década de los sesenta, cabe recalcar que se entiende heredero directo del cine de las primeras vanguardias, como son las películas de Man Ray, Duchamp y Léger. El *paracinema* en ese sentido tiene gran parecido con el cine estructuralista, llegando incluso a ser difícil poder diferenciarlos. Aunque si hay algún punto que podemos destacar y que nos puede servir para distinguir uno del otro, es el interés del *paracinema* por la desmaterialización total del medio cinematográfico, bajo la premisa de que “el cine no fue inventado para ocupar un soporte específico” (Collado Sánchez, 2012: 30). A este respecto podemos aclarar las capacidades cinemáticas de las *imágenes intervalos* que conforman la serie de *Imitaciones* y que dan pie a un proceso cinemático perceptivo, fuera del soporte habitual de lo cinematográfico; o la pieza *¿Dónde está el cuerpo?*, la cual, aunque se trata de un formato video, la formalización escapa del soporte típico de pantalla monocanal para expandirse espacialmente. En cuanto al film-ensayo, tal vez sea la tipología más complicada de explicar, ya que se encuentra inmerso en

una suerte de limbo entre el documental y el film experimental, dando pie a una confusión de fronteras entre ambos. En este aspecto, podríamos decir que el film-ensayo es un tipo de cine que, aunque alejado de la normatividad y cánones propios del cine comercial, se encuentra bastante ligado al formato literario. Del mismo modo que un ensayo filosófico, el film-ensayo no propone ni explicita una mera representación acerca de un tema, como haría el formato documental, sino una reflexión sobre el mismo desde una perspectiva profundamente poética y, por supuesto, subjetiva. Además, la libertad creativa dentro de este género permite el empleo de diversos recursos dentro del mismo formato, desde el comentario a través de la voz en *off*, la inclusión de entrevistas, la intervención directa o aparición del autor en el propio film (muy característico de los ensayos de Godard), hasta el empleo poético más sugestivo que descriptivo, de las imágenes, etcétera. Además, a diferencia de lo que sería el documental, el reportaje o el ensayo literario, el film-ensayo no busca establecer conclusiones concretas, sino abrir la puerta a infinitas reflexiones. Antonio Weinrichter, uno de los principales teóricos y hacedores del cine documental y film-ensayo, relaciona éste último con una forma muy concreta de entender el empleo de la imagen y su potencialidad a través de su conjunción con el comentario verbal y el montaje, afirmando que en el film-ensayo:

[...] el principal principio en juego es el montaje. Montaje entre palabra e imagen (de la palabra a la imagen: el montaje "horizontal" del oído al ojo de que hablara Bazin). Un montaje entre imágenes que no sigue el mismo principio que en el cine convencional: la secuencialidad que establece no crea una continuidad espacio-temporal y causal, sino una continuidad discursiva [a través de] filmaciones originales, entrevistas, presencia física del autor, material visual y sonoro apropiado, reconstrucciones ficticias, etc. Esta dialéctica de materiales es la expresión a mayor escala del principio básico ensayístico: el montaje de proposiciones.

(Weinrichter, 2007: 27-28)

3.3.2. Un cine para pensar. La imagen polémica.

Aclaradas las posibles dudas con respecto a las distintas formas de concebir el cine experimental, continuaremos con nuestra investigación. Esta parte del estudio lo realizaremos, por tanto, siguiendo los dictámenes de lo que hemos expuesto hasta ahora, situándonos en el punto de intersección que articula de un modo bilateral dos medios que comúnmente se entienden como antagónicos. Nos referimos a la fotografía y al cine. Ya hemos estudiado en la obra de Godard cómo interfieren en el campo de lo fílmico tanto imagen fija como imagen en movimiento y sonido, tergiversando el sentido de cualquier intención discursiva. Pero tanto antes de él, como a la par, hubo una serie de autores que igualmente se dedicaron a experimentar esta fructuosa dicotomía. Es el caso, por ejemplo, de Chris Marker, uno de los más importantes artistas que han dedicado su vida a estudiar las propiedades de la imagen tanto desde el cine experimental como en el film-ensayo. Por ello traeremos a colación su film *La Jetée* (1962) (Fig. 3.3.2.1), dado su carácter experimental con la imagen fija, y teniendo en cuenta que el resto de su obra se engloba en torno al film-ensayo más cercano al documental. En este film, de poco menos de media hora, Marker consigue construir una historia a través únicamente de imágenes fijas, poniendo sobre la mesa las posibilidades de reflexión sobre el estatus teórico y estético del fotograma. Esta presencia, exclusivamente fotográfica nos descubre no el movimiento fluido e ininterrumpido característico de la condición hegemónica y

narrativa del cine, sino todo lo contrario, una paradójica paralización del tiempo en ese mismo movimiento. De este modo, Marker pone en entredicho la esencia propia de lo cinematográfico, fundamentada principalmente en el tiempo y el movimiento. Si bien el argumento principal versa sobre el concepto de memoria, no nos pararemos en exceso sobre ello, para poder centrarnos de forma más exhaustiva en el tema que nos compete.



Fig. 3.3.2.1 Fotograma de *La Jetée* (1962), film experimental de Chris Marker.

Junto a Marker, destacaríamos autores como Varda, Hollis Frampton, Michael Snow, los cineastas pertenecientes a la corriente *nouvelle vague* en Francia (de la que formaba parte Godard), y el cine independiente o *underground* en Estados Unidos, liderado por Jonas Mekas, introdujeron importantes cambios con respecto a la forma de entender la imagen cinematográfica. A través de un cine absolutamente personal y crítico, nos proporcionaron un cine de la reflexión exhaustiva y de la turbiedad; un cine que, del mismo modo que los autores que hemos visto en la primera parte de este Trabajo Fin de Máster, polemiza la cuestión del ser y la inquietud existencial.

Frampton es otro autor fundamental a tener en cuenta si queremos experimentar con las posibilidades y la potencialidad de la imagen fija con respecto a lo cinematográfico. Hollis Frampton, cineasta y fotógrafo, es uno de esos artistas que, al igual que Beckett, cuesta encasillar dentro de un estilo determinado. Igualmente, su trabajo suele estudiarse desde la perspectiva del cine experimental, estructuralista y paracinemático. De Frampton mencionaremos dos de sus films más conocidos, como son *Nostalgia* (1971) y *Hapax Legomena*²⁰ (1971-72) (Fig. 3.3.2.2), ambas ejemplos perfectos de las dinámicas del *sinsentido* en tanto que posibilidades significantes. El film *Nostalgia*, de unos cuarenta minutos aproximadamente, nos presenta trece planos fijos a través de los cuales Frampton nos muestra trece fotografías (tomadas del entorno personal del propio autor), que vemos cómo se van consumiendo una tras otra a causa del fuego. Lo particular del film consiste en que mientras se van quemando lentamente una por una, Frampton, a través de una voz en *off*, nos va relatando lo que aparece en la siguiente fotografía, sin que aun la veamos, ya que lo único que tenemos delante es la imagen de la fotografía actual que se está quemando. Lo interesante del film, por tanto, no se

20 Expresión que proviene del griego y que viene a significar algo así como “lo dicho una sola vez”.

encuentra en la fotografía quemada, ni en lo que nos cuenta Frampton, sino justamente en el intervalo entre ambos elementos, donde surge la imagen-pensamiento. Una imagen única para cada espectador y que posiblemente se componga de la información de ambas partes en una combinación ambigua fuera de toda significación concreta. Es en ese intervalo donde la imagen deja de ser fija, meramente representativa de una escena para convertirse en un elemento volátil e irrepresentable. En *Hapax Legomena* nos plantea algo similar, utilizando el encuadre fijo para presentarnos una serie de textos que van sucediendo uno tras otro creando una especie de narratividad, y que a su vez nos hacen pensar en la imagen que cada uno de esos textos describe. Una actividad muy similar a lo que David LaMelas haría con su *Cine para leer* (David LaMelas. En lugar de cine, 2011).

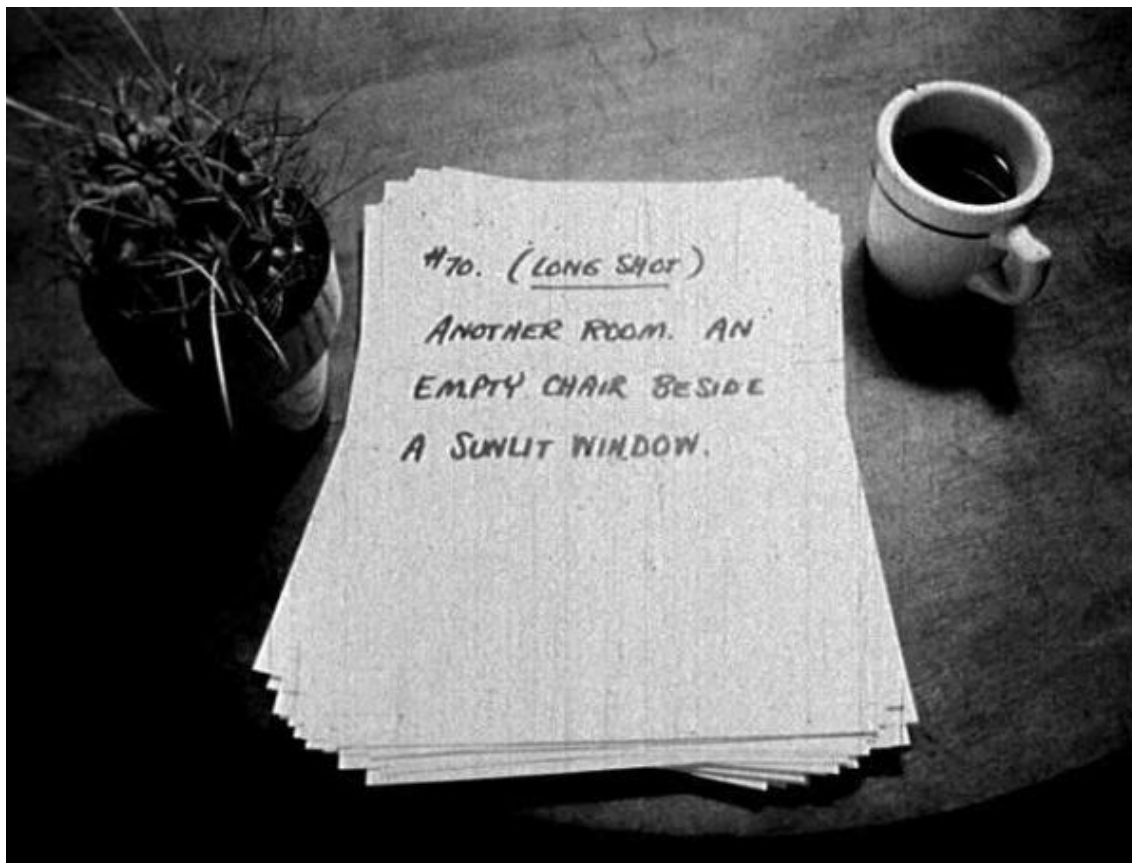


Fig. 3.3.2.2 Fotograma de *Hapax Legomena* (1971-1972), film experimental de Frampton.

Otro caso paradigmático en relación a la imagen fija como resultado de un tiempo capturado sería el de Hiroshi Sugimoto y su conocida serie *Theaters*, la cual comenzó a mediados de los setenta y dura prácticamente hasta la actualidad. Fotografías que elabora haciendo coincidir el tiempo de exposición de la cámara respecto a la duración de las películas que se proyectan en los cines, y que dan como resultado imágenes completamente quemadas por la luz, enteramente blancas; no por ausencia de imágenes, sino por exceso de éstas. De este modo, las pantallas blancas contienen virtualmente todas las imágenes del film, solo que superpuestas hasta el punto de eliminarse. Las imágenes en movimiento, por tanto, pierden su sentido representacional en pos de un tiempo contenido a través de una imagen fija. Esta idea serviría de premisa para elaborar la serie de *Nada y nunca, salvo nada y nunca*, en la que la cuestión de la fijación temporal en búsqueda del *fotograma imposible* (el cual estudiaremos más adelante) parte de una noción similar a la que Sugimoto haría de un modo extremo. La diferencia radica en que el tiempo de captura de la imagen, aunque extendido, resulta ínfimo en relación al planteamiento de Sugimoto.

Igualmente ejemplificante resulta la figura de artistas como Douglas Gordon, uno de los pioneros en eso que se hace llamar *cine de exposición*; obras de formato fílmico que se elaboran para ser exhibidas directamente en un espacio expositivo, sin intención, la mayoría de las veces, de ser llevadas a la gran pantalla de la sala de cine tradicional. De Gordon podemos destacar, a este respecto, su famosa obra *24 Hour Psycho* (1993) (Fig. 3.3.2.3), una reapropiación de la película de Hitchcock que presenta proyectada a cámara desmesuradamente lenta. Este tipo de proyección provoca que la duración original de la película se alargue hasta las veinticuatro horas. De este modo, la descomposición extrema ligada a la dilación temporal consigue transformar por completo nuestra percepción de la película, sacando a la superficie detalles ínfimos que en un visionado normal serían inaprensibles, al mismo tiempo que pone en cuestión la relación entre la imagen fija y la imagen movimiento. En *24 Hour Psycho*, un instante fugaz se transforma en un presente tan continuo como inasequible. Bergson, en su último libro *El pensamiento y lo moviente* (1934), se preguntaría sobre la exactitud del presente, el movimiento y la duración del instante, sobre lo que diría que “si se trata del instante actual (quiero decir, un instante matemático) [...], está claro que un instante de esa naturaleza no es más que una abstracción. [...] Nuestra conciencia nos dice que cuando hablamos del presente nos limitamos a pensar en un determinado intervalo de tiempo. ¿Y cuánto dura ese intervalo? [...] Se trata de algo tan etéreo, que puede acortarse o alargarse según el interés que se le preste” (Bergson, 2013: 168-169). En ese aspecto, la obra de Gordon puede retrotraernos al conocido film de Michael Snow, *Wavelength* (1967), film experimental-estructuralista en el que el espacio rectangular de una habitación se explora a través de un zoom continuo de cámara fija, diagonal y unidireccional, que se extiende hasta los cuarenta y cinco minutos de duración; o los filmes *Sleep* (1963) y *Empire* (1964) de Andy Warhol, cuyo marcado carácter estructuralista se hace más que evidente a través de un interés desmedido por la idea de tiempo. Obras que, a pesar de su condición cinemática intrínseca al formato video, plantean esa dicotomía tan fructuosa que se da entre la imagen fija y la imagen movimiento a través de la experimentación y la distorsión temporal de la imagen. Todas estas son cuestiones que se hacen presentes en obras ya mencionadas como *De querer creer entrever qué dónde*, *Un títere espacio* o *Tarde o temprano inútiles*. Ésta última basada únicamente en la asincronía rítmica que se origina al poner en relación un tiempo marcado de manera intuitiva en dos momentos diferentes.



Fig. 3.3.2.3 Aspecto de la instalación *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon, en la Fundación Miró de Barcelona. Fotografía de Joan Sánchez (El País)

Otra cuestión importante a tener en cuenta con respecto al cine de exposición sería la capacidad de proyectar en un formato multicanal y de forma simultánea, lo que nos llevaría a experimentar otro tipo de secuencialidad y superposición de tiempos, en alternancia o no, añadiendo además las posibilidades de jugar con el espacio. Una experiencia cinematográfica que busca una experiencia más inmersiva que la habitual relación pasiva entre el espectador y la proyección unidireccional. Un espectador que en este nuevo formato cinematográfico puede moverse, marcharse y volver cuando le apetezca, ya que la obra fílmica no le impone ningún tipo de tiempo determinado para su contemplación, al no constituirse desde una lógica narrativa tradicional. Un formato especialmente atractivo y candente en la contemporaneidad. Es por eso que muchas de las obras presentadas en el apartado práctico se basan en las condiciones del cine de exposición y la videoinstalación. Obras como *Un títere espacio* y *¿Dónde está el cuerpo?* (Fig. 3.3.2.3), que buscan la experiencia inmersiva del espectador en el espacio; o *Tarde o temprano inútiles*, *Pozzo* y *De querer creer entrever qué dónde*, que juegan con la percepción y la distribución espacial. Indudablemente, esta forma de entender el cine concebido directamente para ser proyectado en un espacio expositivo se debe en gran medida a la aparición del vídeo a mediados de la década de los sesenta. Es importante detenerse a analizar como el formato portátil influyó enormemente en el modo de entender el trabajo artístico con respecto a la imagen movimiento.



Fig. 3.3.2.3 Propuesta expositiva para *¿Dónde está el cuerpo?*, Antonio Pedraza, 2016.

El trabajo con el vídeo abría el campo a un terreno casi infinito de experimentación visual, bien fuese por cuestiones estéticas como los efectos electrónicos, la mezcla de imágenes, los tratamientos de color, las variaciones de tiempos y velocidad, etcétera; o bien en un plano más conceptual y poético. Una de las principales prácticas que se originaron gracias a las posibilidades del vídeo fue la del *feedback* o *closed circuit installation*, es decir, la posibilidad de emitir de forma simultánea aquello que está siendo grabado. Muchos artistas se dedicaron por entonces a realizar videoinstalaciones adaptadas a los distintos espacios expositivos en los que el espectador tomaba un papel fundamental dentro de la obra, hasta el punto de llegar a ser él mismo la obra. Un ejemplo clarividente sería el *Live-Taped Video Corridor* (1970) de Nauman, una videoinstalación compuesta por un televisor al fondo de un pasillo estrecho y una cámara apuntando hacia él, que estaba situada en la parte alta justo enfrente, al otro extremo del pasillo. De este modo, el espectador que se situaba al principio del pasillo veía

a lo lejos una pantalla de televisor en la que aparecía su imagen de espaldas, grabada por la cámara que tenía encima. La gracia estaba en que cuanto más se acercase el espectador al aparato de televisión, más pequeña vería su figura en la pantalla, ya que simultáneamente se alejaba de la cámara que registraba su imagen. Si bien esta nueva forma de trabajar la imagen aportaba unas formas de entender el espacio y el tiempo de forma inédita, no nos pararemos mucho más sobre este asunto, ya que un estudio más exhaustivo sobre ello terminaría llevándonos por otros derroteros, más enfocados hacia la cuestión del *body art* y lo performático en relación al vídeo.

Como sabemos, los primeros trabajos que implican la tecnología del vídeo se les atribuyen a Nam June Paik y Wolff Vostell. Del mismo modo, sería a través del grupo Fluxus, del que formaban parte ambos autores, que se generarían algunas de las primeras utilizaciones de la tecnología del vídeo aplicada a propósitos artísticos. Los conocidos como *Fluxfilms*, además, entroncan perfectamente con las ideas que hemos trabajado hasta el momento, como son el *sinsentido*, la filosofía del absurdo y las cuestiones relacionadas a la poesía oriental y el trabajo con la condición de la imagen como tiempo y movimiento. Fluxus, uno de los movimientos de neovanguardia más importantes, y herederos directos de dadá y el surrealismo, consiguieron hacer añicos por completo los códigos narrativos; del mismo modo que Beckett en la literatura y Godard en el formato fílmico. Los *Fluxfilms* se basan principalmente no en hacer un cine diferente, sino simple y llanamente en experimentar con las posibilidades del medio y los mecanismos cinematográficos. Experimentos radicales que se mueven entre lo surrealista, lo hilarante, lo poético y lo tremendamente aburrido. Al igual que una obra teatral de Beckett (pensemos, por ejemplo, en *Esperando a Godot* o *Los días felices*), la cuestión del aburrimiento y la expectativa cimentan casi por completo al cine Fluxus. Y es que, a pesar de tratarse de obras intencionalmente aburridas, cuyo contenido roza lo opaco o hasta lo invisible, las cualidades de exhibición y la reflexividad que despierta en el público obligan a la audiencia a permanecer siempre consciente de la experiencia fílmica. Algo similar a un estado casi hipnótico, de percepción fluctuante. Una concepción que se ha tenido en cuenta a la hora de la elaboración de obras como *Un títere espacio*, a través de la cadencia sonora y el flujo oscilante de las imágenes que envuelven el espacio.

Una de las ideas principales que debemos destacar de los *Fluxfilms*, por tanto, es su modo de enfocar la idea de tiempo, una cuestión fundamental sobre la que se basa gran parte de las películas Fluxus. El tiempo no como representación, sino como vivencia, como experiencia directa. Pensemos si no en obras como *9 minutes* (1966) de James Riddle, la cual consistía en hacer de la pantalla un reloj digital que funciona y avanza segundo tras segundo durante el tiempo exacto que especifica el título. No se trata de ‘relatar’ un acontecimiento que pasa en un tiempo determinado, como se haría en una película convencional a través del montaje narrativo, sino de presentar el tiempo tal cual, del mismo modo que la lectura del haiku o la espera durante el visionado de *Godot*. En la obra de Beckett no se representa una espera, sino que se produce una espera real. El espectador experimenta una espera casi idéntica a la de los actores de la obra, inmóviles y expectantes. Fluxus defendería, por tanto, que “la obra desarrollada en el tiempo simplemente no existe hasta que (...) se experimenta en el tiempo” (Frank, 2002: 22). Es debido a esta idea que muchos de los artistas pertenecientes a Fluxus, e interesados por el formato fílmico, se sintiesen atraídos por la idea del *loop*, es decir, el montaje en bucle que tanto calado ha tenido en gran parte de la creación audiovisual contemporánea. Recordemos además que el movimiento Fluxus fue un gran defensor en aplicar el método científico a las artes desde el punto de vista del experimentalismo, la orientación investigadora y la iconoclastia. De este modo podemos comprender por qué algunos de los elementos más utilizados por los artistas Fluxus sería el azar y lo lúdico; una forma de romper con la lógica del sentido impuesto a través de la idea de aleatoriedad y el juego. Una idea de juego al más puro sentido como lo definiría Huizinga (Huizinga, 2015) y que implica mucho más que lo risible o el humor. Lo lúdico entendido como juego de ideas, de libre experimentación, asociación y travesura compositiva. Sobre una pregunta al respecto, en la que el entrevistador

le preguntaba si consideraba lo que hacían en Fluxus como un arte de verdad, Maciunas respondería: “¿Una forma de arte importante? No. Creo que son *gags* buenos, inventivos” (Maciunas citado en Miller, 2002: 107). Por supuesto, al igual que lo lúdico y la aleatoriedad, la idea de sencillez sería una cuestión fundamental a la hora de entender el acto Fluxus y que se ve reflejado en la mayoría de los *Fluxfilms*. La sencillez vista bien como paradigma de falsa elegancia o desde la perspectiva minimalista, según se entienda. Una forma de expresar lo máximo del modo más concentrado y escueto posible. Y por supuesto, como ya hemos visto, la cuestión del tiempo. El tiempo concebido desde la perspectiva de la filosofía budista y con un trato de marcado carácter existencial. Todo ello a través de una subversión radical de las metodologías fílmicas habituales, cambiando el movimiento del film por la toma fija en la mayoría de los casos, empleando la cámara lenta, y presentando el registro de quehaceres cotidianos sin editar, sin ninguna pretensión de sublimar lo captado.



Fig. 3.3.2.4 Fotograma de *Dissapearing Music for Face* (1966), de Yoko Ono.

Resulta cuanto menos paradigmático que tanto el artista precursor del vídeo como instrumento artístico, como la artista Fluxus más ligada al cine fuesen ambos orientales. Hablamos de Nam June Paik y Yoko Ono. Si bien las primeras obras de Nam June Paik gozan de un carácter marcadamente crítico con el medio televisivo (una de las cuestiones principales en torno a la que giraron la mayoría de piezas de video que se realizaron al principio de los sesenta), los trabajos de Yoko Ono nos dejan entrever una conexión más explícita con la poesía haiku. Es por ello que, si bien existe una amplísima colección de *Fluxfilms*, las cuales se encargó de reunir y clasificar Maciunas, nos centraremos principalmente en aquellos artistas y aquellas obras que de un modo más rotundo y manifiesto muestran un vínculo directo con las ideas troncales de esta investigación, y que han servido de influencia directa a la hora de conformar las aportaciones plásticas. Obras tremendamente poéticas y minimalistas como *Fly* (1970) de Ono, en la que lo único que se muestra es el primer plano de una mosca que recorre torpemente la desnudez de un cuerpo femenino; o *Dissapearing Music for Face* (1966) (Fig. 3.3.2.4), en la que un primer plano deja visible únicamente la parte inferior del rostro de Ono

y que registra durante ocho segundos el proceso de transformación de una sonrisa hasta su desaparición y 'normalización' de los rasgos faciales. Lo llamativo de este film es que esos ocho segundos se proyectan a una velocidad hiperralentizada, llegando a constituir un film de once minutos en total. Este proceso nos permite ver los movimientos de labios, barbilla, dientes y mejillas que de otro modo habrían pasado totalmente desapercibidos. Un proceso que nos recuerda al caso estudiado con anterioridad de Gordon respecto a la obra de *24 Hour Psycho*, y que sería repetido por Ono en *Eyeblink* (1966), solo que la imagen esta vez la protagoniza un ojo pestañeando en lugar de una boca que sonríe. Este modo de entender la imagen filmada se ve reflejado en obras como *De querer creer entrever qué dónde* (Fig. 3.3.2.5), la cual, como ya hemos dicho, se conforma tras extender los tres segundos previos a la caída de la peonza hasta un equilibrio precario pero eternizado. Otro de los films más conocidos de Ono sería *Rape* (1969), filmado junto a Lenon y cuyo argumento se basa únicamente en el acoso, la intrusión extrema que una joven sufre al ser perseguida por la cámara por todo Londres. Un film que puede retrotraernos a la serie fotográfica *Following Piece* (1969), en la que Acconci se dedicaba a registrar la persecución de alguna persona desconocida por la calle, hasta que esta entrase en un local privado o provocase que su persecución resultase inviable. Esta serie de Acconci nos habla igualmente de una secuencialidad que se da en base a imágenes fijas tomadas de un acto performático; una obra en la que confluyen distintos modos de entender la condición cinemática de la imagen. Una pieza que, por cierto, reinterpretaría Sophie Calle años más tarde, y cuyas series fotográficas, al igual que las de Duane Michals, se acercan más al formato cinematográfico que al puramente fotográfico. En definitiva, entendían el trabajo de la imagen como instrumento de reflexión sobre temas y situaciones que forman parte de lo cotidiano y que de ningún modo busca adquirir una forma ni documental ni espectacular.



Fig. 3.3.2.5 Fotograma de la videoinstalación *De querer creer entrever qué dónde*, Antonio Pedraza, 2016.

Nam June Paik, por su lado, se centraría más en la idea de desmaterialización del propio medio cinematográfico, llegando a considerarse no solo uno de los padres del videoarte, sino uno de los defensores más férreos del cine estructuralista y paracinemático. Prueba de ello sería su film *Zen for Film* (1965) (Fig. 3.3.2.6), cuyo nombre ya nos vincula directamente con la filosofía oriental y que se basaba en una eliminación total de la imagen fílmica. De este modo, lo único que se proyectaba era el haz de luz que emitía el proyector al leer una película virgen, sin ninguna imagen y en *loop*. La imagen vacía y completamente blanca dejaba entrever las ralladuras y motas de polvo que se depositaban sobre el celuloide que estaba colocado en el proyector, lo que provocaba que estas marcas de proyectasen directamente y modificasen la pureza del haz de luz que se emitía sobre la pantalla. Podemos ver en esta obra una influencia más que evidente de John Cage, uno de los padres del espíritu Fluxus, también condicionado por la filosofía oriental, y autor de la famosa pieza para piano 4' 33" (1952), basada en la idea del silencio. Cuestiones que entroncan, como ya hemos visto, con obras como la de Sugimoto, solo que extrapoladas a la imagen fija. Cabe preguntarse a este respecto: ¿entraría entonces la obra de Sugimoto dentro de lo fotográfico o de lo paracinemático?

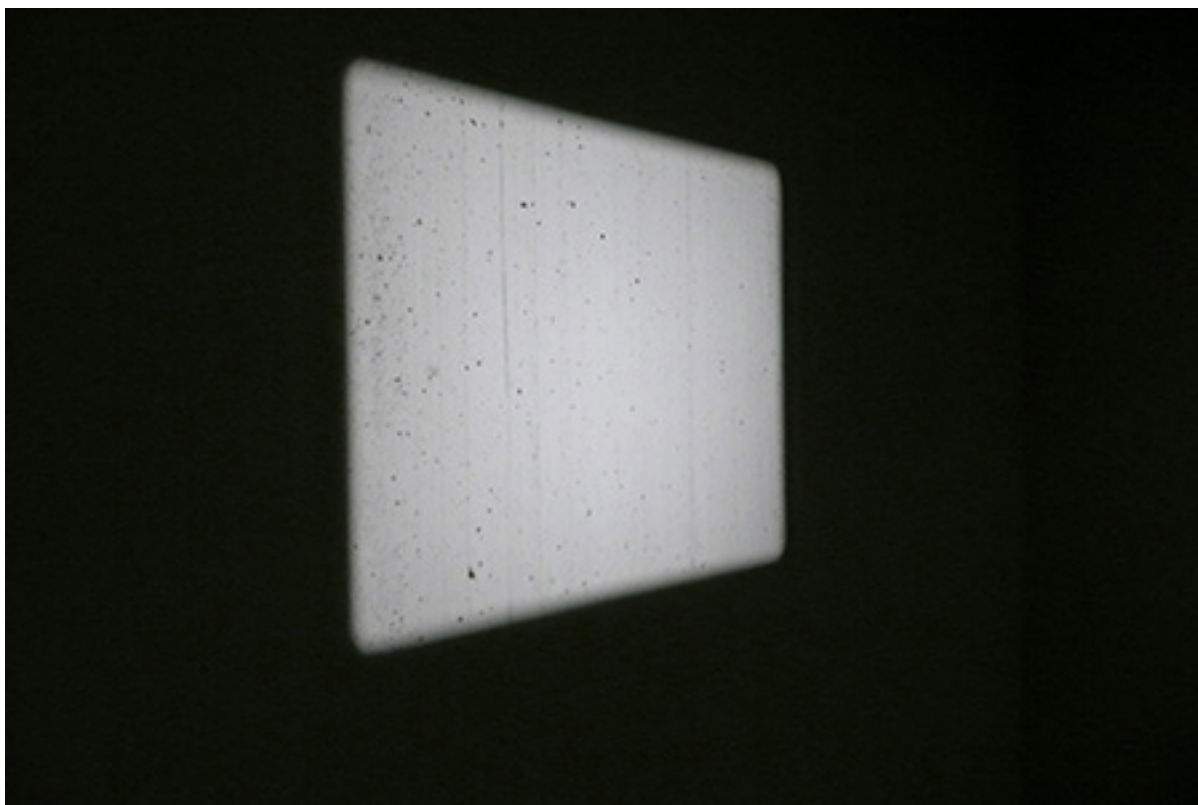


Fig. 3.3.2.6 Proyección de *Zen for film*, de Nam June Paik.

Del mismo modo, cineastas como Peter Tscherkassky y su film *Intructions for a Light/Sound Machine* (2005) y Stan Brakhage con obras como *The Process* (1972) o *Delicacies of Molten Horror Synapse* (1991) resultan totalmente ejemplificantes de las posibilidades del trabajo con la luz y el medio cinematográfico como herramientas de experimentación:

Luz y movimiento: no hay definición más pura que esta para el cine. Anterior a la imagen (como representación, como figuración), hay algo que autoriza su existencia: la luz. Y la luz en sí es un movimiento, puesto que, por naturaleza (corpuscular y ondulatoria), se proyecta.

Dubois, 2013: 236)

Los resultados finales de estas prácticas experimentales no eran, sin embargo, puramente esteticistas, sino que buscaban afectar de forma visceral al espectador mediante la experiencia física y psicológica de los conflictos visuales y neurológicos, lo que Brakhage definiría como la *visión de los ojos cerrados* o *visión hipnagógica*. De hecho, estos artistas concebían sus películas como si de poesía o música visual se tratase. Sobre esta cuestión, Brakhage comentaría:

Adorno mi prosa con todos los juegos de palabras que se cruzan en mi camino, buscando una ambigüedad deliberada, con la esperanza de crear de esta manera una falta de fe en la rigidez de cualquier declaración lingüística, sabedor de que sólo la poesía es lo suficientemente inmortal para liberarse de la rigurosa creencia en cualquier palabra-mundo único y su finalidad, asesina de todo significado.

(Brakhage, 2004: 41)

Por cierto, y por remarcar que los autores aquí expuestos tienen una correspondencia directa con las ideas estudiadas en la primera parte del Trabajo Fin de Máster, cabe mencionar lo que Brakhage diría en una entrevista respecto a su film *Dog Star Man* (1961-1964):

Si te paras a pensarlo, el lado de Samuel Beckett que tiene Dog Star Man todavía no ha sido reconocido. [...] Para mí, el absurdo terrible del ser humano (del que yo también participo) es parte de Dog Star Man, de lo que el hombre es y de lo que hace.

(Brakhage citado en Jenkins, 2004: 30-31)

A este respecto, debemos recordar que no sólo en el ámbito internacional se daban este tipo de obras, sino también en nuestro país. Una de las figuras claves dentro del cine experimental, y concretamente enfocado hacia lo estructural-paracinemático fue el *cinemista* granadino José Val del Omar, cuyo interés por la experimentación con el medio mecánico del cine y la luz dieron lugar a obras de una gran riqueza tanto teórica como estética. Aunque *Fuego de Castilla* (1960) está entre sus films considerados más representativos, cabe mencionar también los avances que Val del Omar consiguió en base a cuestiones de desmaterialización del propio medio, gracias a un interés desmedido por la luz y el sonido desde una perspectiva puramente metafísica y que quedan perfectamente reflejados en obras como *Sistema Diafónico* (1944) y *Desbordamiento Apanorámico* (1957).

Los lazos de Maciunas, líder de Fluxus, con el cine estructuralista se vieron reforzados además gracias a su amistad con el lituano Jonas Mekas, fundador de la cooperativa americana *The Film Makers*, centro del quehacer cinematográfico de vanguardia en New York a finales de la década de los cincuenta, y a la cual pertenecieron algunos de los autores que ya hemos mencionado.

Por lo tanto, y entroncando con las cuestiones que ya tratamos en la primera parte de este apartado teórico, hemos visto como los *Fluxfilms* se centrarían principalmente en la captación de imágenes banales y un uso casi perverso del tiempo, llegando a una especie de *hiperconsciencia* en torno a él mediante la reflexión tautológica sobre el cine como medio, y la sensación de aburrimiento provocada deliberadamente sobre el espectador. Todo ello en

base a una intención clara que apunta hacia lo absurdo y la vaciedad de sentido con respecto al acto cotidiano. Este carácter de análisis tautológico en tanto que estudio pormenorizado de las condiciones del propio medio constituye un eco, podríamos decir casi precursor, de ese cine estructuralista y paracinemático que hemos visto en superficie cuando nombramos a autores como Snow, Frampton, Brakhage o Val del Omar.

Sin embargo, habría un movimiento aún más radical con respecto a la intención de desmaterialización cinematográfica, paradigma del paracinema, que sería la Internacional Letrista, fundada a mediados de la década de los años cuarenta. Un movimiento que sentaría las bases de muchas prácticas cinematográficas posteriores, basadas principalmente en la eliminación más exhaustiva de la imagen como representación, y que centraban su interés en el empleo de la luz como único material con el que experimentar. Esto dio lugar a un sinfín de películas compuestas única y exclusivamente por ritmos lumínicos, entre las que destacan las de Val del Omar, por ejemplo. Al igual que vimos con Brakhage, aunque en su caso se abordaba desde una perspectiva más cercana al expresionismo abstracto americano, este tipo de films tenían un especial interés por el campo neurológico como un grado de sensación que va más allá de lo visible, y que se adentra en lo más profundo de nuestra percepción. Es por ello que se empleaba el método de la luz relampagueante y en ritmos entrecortados, aunque dinámicos, para jugar con la percepción óptica y la respuesta del sistema nervioso. Una metodología que ha sido empleada, por ejemplo, en la pieza *Un títere espacio* (aunque de un modo infinitamente más naturalista, no tan radical), en la que la imagen se muestra relampagueante y con ritmos que no siguen una pauta concreta, más allá de su correlación directa con el tempo musical. Este tipo de películas conseguían llevar al espectador a un estado casi de hipnosis, muy cercano a eso que Brakhage buscaba con sus filmes más experimentales y que denominó, como ya vimos anteriormente, *visión hipnagógica*. No obstante, pese a que este tipo de práctica es bastante común dentro del formato del cine de exposición hoy en día, no se corresponde del todo con nuestros intereses. Diría Barthes que el arte crítico es precisamente el que da entrada a una crisis y que se trata de “derrumbar la masa equilibrada de las palabras, (...) trastornar el orden trabado de las frases, romper las estructuras del lenguaje” (Barthes, 2009: 310). Sin embargo matiza un detalle, y es que ese arte crítico “crea discontinuidad en los tejidos de las palabras y aleja la representación sin anularla” (Barthes, 2009: 311). Ese “sin anularla” es precisamente el punto que nos lleva a separarnos de la cuestión del *paracinema*. Una cuestión que tal vez sobrepasa la intención deconstructiva hacia una ruptura completa; una destrucción plena del lenguaje. Esta actitud, similar a una tendencia tal vez demasiado cercana al nihilismo se aleja, por tanto, de los intereses conceptuales que aquí defendemos. Es por eso que no haremos más hincapié en este concepto, si bien considerábamos necesario el puntualizar que existe este otro tipo de práctica cinemática basada en la experimentación de la imagen en tanto que su grado cero: la luz y el movimiento.

Sería a partir de la década de los ochenta que el video serviría en gran medida como instrumento para reciclar imágenes. Una tendencia, la del *found footage*, que contribuyó a introducir en el ámbito de las artes y el cine imágenes extraídas directamente del cine o la fotografía. Una cuestión estudiada en profundidad por autores como Bourriaud, entre otros, y del que podríamos traer a colación su famoso ensayo *Postproducción* (2001), en el que asemeja el quehacer del artista apropiacionista al de un DJ, aclarando que esta actividad se basa en “apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar” (Bourriaud, 2014: 14). Y continúa señalando el paralelismo mencionado: “El DJ activa la historia de la música copiando/pegando trozos sonoros, poniendo en relación productos grabados. Los mismos artistas habitan activamente las formas culturales y sociales” (Bourriaud, 2014: 15). A este respecto, este modo de trabajar con la imagen apropiada, corresponden piezas como *¿Dónde está el cuerpo?* o *Como los vivos* (Fig. 3.3.2.7), basadas ambas en el reciclaje de escenas extraídas de distintos films para contextualizarlas en una nueva obra; o la serie *Imitaciones*,

en la confluyen tanto imágenes recicladas de libros de historia del arte como de distintas revistas, periódicos etcétera, y otros objetos encontrados en el entorno cotidiano. Como podemos comprobar, esta forma de trabajar define por completo, como vimos anteriormente, la tarea que Godard emprende en sus *Histoire(s) du cinéma*. Una práctica que, heredera del pensamiento posestructuralista, permite desbaratar cualquier sentido posible en relación a cualquier imagen y su origen concreto. Del mismo modo, muchos artistas enfocarían a partir de estas fechas todo su trabajo en base a estos principios. No nos pararemos mucho más sobre esta cuestión, si bien ya hemos hablado de Douglas Gordon como paradigma, en una sola obra, de todos los conceptos que hasta ahora hemos tratado.

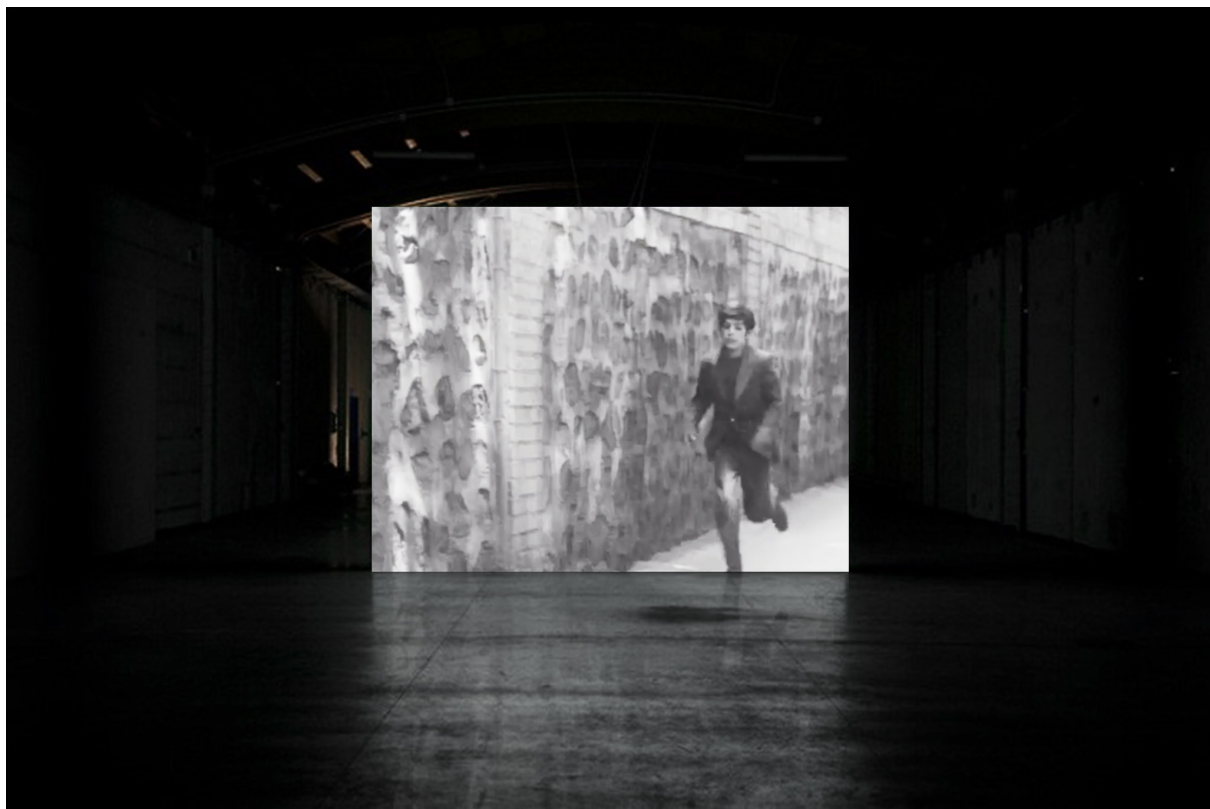


Fig. 3.3.2.7 Propuesta expositiva para la pieza *Como los vivos*, Antonio Pedraza, 2016.

Desde entonces, y hasta nuestros días, la forma de trabajar la imagen desde el ámbito de lo cinemático ha traspasado todas las fronteras posibles, tratándose desde una perspectiva clásica y de proyección monocanal en la que el autor se encarga de producir él mismo las imágenes, hasta videoinstalaciones *sitespecific* de proyección multicanal en las que coexisten tanto imágenes propias como apropiadas de la cultura fotográfica y cinematográfica. Además, estos reiterativos contactos entre cine y arte contemporáneo se extienden más allá de lo meramente técnico, derivando en abundantes tentativas de combinar lo fílmico con otras formas plásticas, como son la pintura, la escultura o, por supuesto, la fotografía. Incluso los proyectos expositivos han adoptado un vocabulario propio de lo cinematográfico para referirse a distintas cuestiones, como el *montaje* del recorrido, la *puesta en escena* o la distribución *escenográfica*, la *continuidad* y relación *secuencial* que existe entre las obras expuestas, etcétera. Un caso bastante relevante y que nos sirve para condensar todo lo expuesto sería el de Philippe Parreno y sus dos últimas grandes exposiciones, *Anywhere, Anywhere Out of the World* (2013), la exposición realizada por Philippe Parreno en el Palais de Tokyo hace apenas tres años; y *Anywhen*, expuesta actualmente en la Tate Gallery de Londres. Ambos proyectos expositivos planteados como una especie de cine viviente, en el que el espectador parece deambular *dentro* del film. Por tanto, ya no es solo la obra de forma independiente, sino

todo el conjunto del proyecto expositivo el que, por muy estático que se encuentre, adopta condiciones propias de lo cinematográfico.



Fig. 3.3.2.8 Visión de la exposición *Anywhen* de Philippe Parreno.
Crédito fotográfico Tate Gallery.

Como hemos podido comprobar, hoy en día, y desde hace bastantes años, la cuestión de la hibridación de las imágenes en cuanto a permutación de medios y conceptos caracteriza por completo el tratamiento que de éstas se da en la creación contemporánea. Godard, y Brakhage (éste secundado por Mekas) encabezaron la concepción de nuevos modos de entender el cine a través de la *Nouvelle Vague* francesa y el *New American Cinéma*, ambos movimientos sustentados por su rechazo al cine narrativo clásico. Junto a ellos aparecería la poesía juguetona de los *Fluxfilms*, cuyos experimentalismos estaban marcados por la simplicidad del gesto cotidiano. Una imagen, fija o cinemática que se aleja por completo de cualquier encasillamiento o intento de purismo. El efecto fílmico o cinematográfico abordado no sólo desde la cuestión de imagen o dispositivo mecánico, sino desde un asunto de percepción y sensación, movimiento e intelección: la imagen fija y la imagen movimiento articuladas en un único cuerpo visual. Una forma de entender la imagen que le permite eximir sus ansias de sentido unitario a través de un desbordamiento medial, el cual tiene la capacidad de disponerle una dimensión complementaria. Para ello hemos visto cómo los distintos autores se valían de experimentaciones que abordaban problemas de formato, de seriación y secuencialidad; de montaje, de tiempos, percepción y espacios; de narraciones ficcionadas, suspendidas y hasta eliminadas de raíz. Cuestiones que en el siguiente apartado trataremos de manera más concisa, relacionando cada modo con los autores mencionados y con las obras elaboradas, para así terminar de concretar todos aquellos aspectos y detalles que de algún modo se nos hayan podido escapar.

3.4. Sinsentido y tiempo

3.4.1. Cuerpo de nadie. El cuerpo del intervalo.

A raíz de los artistas y obras expuestas hasta ahora hemos podido comprobar una serie de conceptos que suelen darse de un modo reiterado en todos ellos. Ideas y metodologías a través de los que consiguen cuestionar y alterar los códigos de los lenguajes, tanto explícitos como implícitos, propios de la estructura cinematográfica. Cuestiones como la interrupción, la fragmentación, las asincronías, el uso de la luz, las superposiciones, la repetición, el bucle o la negación dialéctica son empleadas para desestructurar y reestructurar posteriormente el sentido de la imagen, explicitando su carácter híbrido y versátil. Indudablemente, todos estos conceptos se derivan a su vez de los dos pilares fundamentales sobre los que se sustenta nuestra forma de relacionarnos con la imagen y sus posibilidades de sentido, como son el tiempo y el movimiento. Disertaciones que versan y oscilan buscando aquellos nexos de unión que existen entre la imagen fija y la imagen cinemática, y cómo según el tratamiento que se le dé, implica directamente su condición sígnica. A continuación nos pararemos de un modo más pausado, aunque tampoco excesivamente extenso, a discernir estos conceptos. Ya no tanto desde una perspectiva de análisis formal de la obra de un autor concreto, sino desde el concepto por sí mismo, y cómo éstos han sido empleados, o forman parte intrínseca de las obras presentadas en el apartado práctico de naturaleza artística audiovisual.

Para poder abarcar de un modo más o menos coherente todas estas ideas, comenzaremos tratando la cuestión del tiempo de un modo algo superficial, ya que meternos en profundidad sería más propio de una tesis completa. Para ello, comenzaremos trayendo de nuevo a colación la famosa trilogía de Beckett con respecto al tema que nos compete, el de un tiempo *denso* a pesar de su fantasmagoría. Esa sensación del paso del tiempo y los días que se *apilan*, que se *solapan*, lo describiría del siguiente modo Beckett en *El innombrable*:

[...] podemos preguntarnos, de pasada, por qué no pasa el tiempo, no pasa, de uno, por qué se apila a todo tu alrededor instante a instante, por todos lados, cada vez más hondo, cada vez más espeso, tu tiempo, el tiempo de otros, el tiempo de los antiguos muertos y de los muertos aún no nacidos, por qué te entierra grano a grano ni muerto ni vivo, sin recordar nada, esperar nada, conocer nada, sin historia ni proyectos, enterrado bajo los segundos.

(Beckett, 2012: 393)

Recordemos que en terminología de cine y vídeo, la secuencia se da en tanto en cuanto una imagen se convierte gradualmente en la siguiente a través del movimiento y devenir en el tiempo. Partiendo de esta cuestión, las obras que aquí se presentan, del mismo modo que en los films de Godard, las representaciones teatrales de Beckett, o la poesía haiku de Santoka u Onitsura, no buscan ilustrar el tiempo, sino crear una dimensión reflexiva sobre él. El tiempo entendido no únicamente desde una noción de duración, sino que trasciende el desarrollo lineal propio del mismo como proyecto de historia. Lo mismo ocurre con las piezas aportadas en el apartado práctico. Un tiempo suspendido, sin punto fijo de partida ni de llegada al final del transcurso. Un tiempo que busca trascender la conciencia misma de tiempo a través de

su relación con la imagen. El moverse entre las lindes de lo que se entiende por imagen fija e imagen cinemática nos lleva por tanto a atender esta dialéctica como laboratorio de pensamiento. En la simpleza y en la indefinición de ese código reside el enigma de la imagen, un enigma que reabre el campo del sentido y lo dirige hacia el absurdo, hacia su opuesto: el *sinsentido*. Imágenes que se muestran como formas que piensan y que conviven en un perpetuo estado de tensión, que obvia por completo toda síntesis totalizadora.



Fig. 3.4.1.1 S/T #3 (serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*), Antonio Pedraza, 2016.

Así podemos ver como en las piezas *Pozzo* y *Un títere espacio*, el tiempo es tratado como una superposición de presentes, una ilusión perceptiva que nos muestra un tiempo y un espacio fragmentado y reestructurados a través de un solapamiento integral. Un tiempo y un espacio en el que los personajes se nos presentan como fantasmagorías, como entes de otro tiempo, pero presentes en este momento y espacio concretos. Una extraña sensación que se hace aún más intensa debido a la dilatación temporal. Un tiempo que produce una ilusión de *alargamiento* debido a una misteriosa quietud, la ausencia de acción o el accidente azaroso, que provoca que el espectador se encuentre en un perpetuo suspense, en continuo estado de espera. Un paisaje y un tiempo cercanos pero ambiguos a la vez, que se acercan más al ambiente metafísico de De Chirico, o nostálgico propio de Hopper, que al romanticismo de Friedrich y lo sublime. Un tiempo pesado y cíclico que no se puede medir, sino a través de la propia percepción subjetiva. Una percepción del tiempo que, como diría Tarkovski, “echará de menos la lógica matemática. Pero ésta, en el fondo, no explica qué es el hombre y en qué consiste el sentido de su vida” (Tarkovski, 2015: 25).

En la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca* (Fig. 3.4.1.1), la potente gráfica producida por el barrido de un devenir fílmico da lugar a un conjunto de imágenes indefinidas por su condición temporal. Imágenes fijas en las que el *sinsentido*, lo indeterminado, aparece a raíz de una conjunción espacial, temporal y de movimiento como alusión a la noción de devenir propuesta por Deleuze, cuya principal propiedad es esquivar el presente, y que “en la medida

en que esquivaba el presente, [...] no soporta la separación ni la distinción entre el antes y el después [...]. Tira en los dos sentidos a la vez. [...] La paradoja es la afirmación de los dos sentidos a la vez” (Deleuze, 2016: 27). Del mismo modo, en las otras piezas, la secuencialidad de posibles narrativas se presenta como un tiempo roto, fragmentario, cuyos pedazos se superponen en un intento de unificarlo. Una cuestión que ya vimos en profundidad cuando hablábamos de la obra de Godard:

[...] puede uno narrar el tiempo / el tiempo / en sí mismo / y como tal / no, en realidad / sería una empresa demencial / un relato en el que se diría / el tiempo pasaba / transcurría / el tiempo seguía su curso / historia del cine / jamás un hombre sano de espíritu / lo consideraría una narración / historia del cine [...].

(Godard, 2014: 111)

Al fin y al cabo, ya Bergson se referiría al presente como una mera prolongación del pasado, una especie de brote del sentido del pasado. El sentido se da, por tanto, como remodelación continua de una forma experiencial fragmentada. Algo que comienza. Luego comienza otra cosa. Se interrumpe constantemente. Todo comienza pero nada termina.

3.4.2. Un pequeño todo. De suturas y correlaciones.

Otra de las estrategias fundamentales sobre la que se asientan las obras es similar al uso de la elipsis y el asíndeton en el lenguaje, solo que llevado a su extremo dentro del campo de la imagen. Es decir, la supresión de una o varias palabras o acontecimientos (según hablemos del campo literario o cinematográfico) dentro de la frase o la linealidad temporal de la narración. De este modo, mientras las series *Imitaciones*, *¿Dónde está el cuerpo?* y *Como los vivos* se basarían principalmente en la retórica de estos elementos, en la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*, sucedería totalmente al contrario. Sería, por decirlo de algún modo, el negativo. No un discurso que se da a partir de una elipsis o un asíndeton, sino la elipsis y el asíndeton en sí mismo; extraído del conjunto y mostrado como tal, siguiendo la estela marcada por Vertov cuando indica que el verdadero material cinematográfico no son los movimientos en sí, sino los intervalos entre éstos:

Pienso en el “cine-ojo” [...] “Cine-ojo” como cine-análisis. “Cine-ojo” como “teoría de los intervalos”. [...] El “cine-ojo” se comprende como “lo que el ojo no ve”, como el microscopio y el telescopio del tiempo.

(Vertov, 1974: 52)

Como ese momento al final de *Film*, la película de Beckett mencionada con anterioridad, en el que el personaje no sólo descubre la inevitabilidad del ser, sino a la vez que ser es, *per se*,

ser fragmentado. Una fragmentación sobre la que diría Bresson que “es indispensable si no se quiere caer en la REPRESENTACIÓN²¹. Ver los seres y las cosas en sus partes separables. Aislar esas partes. Volverlas independientes para imponerles una nueva dependencia” (Bresson, 1979: 88).

El paso y la sucesión de una parte a otra, eso que da lugar a la *imagen-intervalo* que nombramos con anterioridad, no hacen sino “conectar o empalmar insondables vacíos” (Deleuze, 2006: 77). Intervalos que se originan en los agujeros del sentido por los que fluye una conexión que se mueve por disonancias. Una actitud, llamémosle ético-poética, que busca lograr entre las imágenes una cohesión que violenta la memoria, como si de una suerte de *trauma* se tratase. Con respecto a este concepto de imagen traumática diría Barthes que es “el propio trauma el que deja en suspenso al lenguaje y bloquea la significación” (Barthes, 2015: 29) y que este tipo de imágenes aparecen “señaladas a través de un código retórico que las distancia, las sublima, las apacigua”.



Fig. 3.4.2.1 *Hipotenusa con vistas* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.

21 Las mayúsculas pertenecen al texto original de Bresson.

De este modo, en las obras presentadas, un peso importante tal vez recaiga sobre el concepto de memoria, no como forma de recuperación de una imagen, sino como ese estado-error que se produce cuando una imagen ambigua y fragmentada es filtrada por esta. El paisaje en ese aspecto, tratado en la pieza *Un títere espacio* principalmente, o la *imagen-intervalo* que se produce en la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*, se esbozan como un vago recuerdo, una suerte de sombra distorsionada de lo que fue, lo que es y lo potencial de lo que puede ser. En ambas series, a través de una sucesión de imágenes que conforman extraños espacios de planos superpuestos (tanto temporal como espacialmente) otorgan un aspecto formal que busca precisamente en ese grado oblicuo de la percepción, al hallazgo de una especie de memoria licuada. Volvemos a insistir en ello, la memoria entendida no como recuerdo únicamente, ni como forma de rescatar una imagen desfasada, sino como conjugación perceptiva de una realidad y un espacio tiempo fragmentado, superpuesto. Una imagen casi fractal que se mueve entre el detalle y el fuera de cuadro.

La noción del detalle es una cuestión igualmente primordial a la hora de hablar de *una imagen* dentro del mecanismo cinematográfico. Imaginémoslo viendo una película cualquiera. En el cine, en la televisión o en su ordenador personal. El último estreno de cartelera, o alguna de Chaplin. Da lo mismo. Ahora pensemos *el modo* en que la imagen fílmica se presenta ante nuestros ojos. Llegados a este punto, preguntémoslo: ¿qué es realmente la imagen fílmica?

La imagen fílmica o cinematográfica, como queramos llamarla, no existe en ningún punto de la película, por minúsculo que sea, tal y como el espectador cree verla. Todo el proceso fílmico, como bien se sabe, procede de una ilusión perceptiva, una imagen-ficción; un desfile de imágenes que vuelve consistente un espejismo secuencial que tiene lugar únicamente en el cerebro del espectador que lo contempla. Una imagen que existe sólo durante el lapso de una ojeada, y que desaparece tan rápido como vino, dejando únicamente una impronta nimia en nuestra memoria. Esta reflexión, originada con respecto al sentido de la imagen fílmica y su condición de espejismo, de ente inexistente e ilusorio, fue una de las premisas que dio origen a gran parte de las obras aquí expuestas, siendo más trabajada, evidentemente, en la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca* (3.4.2.2).



Fig. 3.4.2.2 S/T # 5 (serie *Nada y nunca salvo nada y nunca*), Antonio Pedraza, 2016.

Aclaremos, por tanto, con respecto a la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca* que no se trataba únicamente de ‘atrapar’ una serie de fotogramas sin más. Eso sería un proceso demasiado simple y carente de fundamentación. El interés residía en la posibilidad de encontrar *fotogramas imposibles*. Fotogramas que no existen ni por separado, extraídos del film; ni en su lugar como parte de un todo ilusorio. La idea era captar en una sola imagen la esencia de la ficción fílmica en la que quedase registrada su propio funcionamiento tal y como se da dentro del mecanismo cinematográfico. Las imágenes que surgen del proceso adquieren así un aspecto claramente fotogramático. Capturas fotográficas durante un lapso de tiempo infinitesimal y que da lugar a imágenes deformadas, perturbadas, compuestas en base a la relación visual y temporal respecto a la luz que proyectan. Imágenes que carecen de un sentido concreto, que han dejado de pertenecer a un todo coherente con principio y final. Imágenes que nunca nadie ha visto antes. Una imagen hecha tiempo. Un tiempo arrancado de esos instantes de invisibilidad cinética. Un lapso de tiempo capturado y condensado. Tarkovski diría que “una imagen cinematográfica sólo será “realmente” cinematográfica (...) si se mantiene la condición imprescindible de que no sólo viva en el tiempo, sino que también el tiempo viva en ella” (Tarkovski, 2015: 87). Por tanto, ¿dónde termina la fotografía y comienza lo cinematográfico (y viceversa)? La intención, como hemos visto, consistía en sacar a la superficie visible esos agujeros imperceptibles, esos momentos de aberración visual, instantes solapados y concretos a la vez, y que dan la impresión de un resultado de excedencia, incluso de imagen accidental. Imágenes que en su apariencia se nos presentan intrigantes, unas veces poéticas y otras monstruosas, pero siempre contenedoras de una belleza deslumbrante por su distorsión aleatoria. Ambientes de aspecto casi onírico y rostros desfigurados, emborronados y torcidos; como si Bacon hubiese pasado por encima de ellos.

Este tipo de imagen en tanto que grado cero nos recuerda a esa *Lengua III* nombrada anteriormente, y a la que Deleuze hacía referencia a la hora de hablar de la obra beckettiana: esa imagen que decíamos casi afásica. Es muy difícil realizar una imagen pura que no esté mancillada. Simplemente una imagen, ajena a toda singularidad ni estrato personal o racional, que explora de manera integral la idea de la disolución de lo concreto. Una imagen que vibre no por lo que expresa o significa, sino por su propia tensión interna. Lo fastidioso del lenguaje de las palabras, decía Deleuze, es “la manera en que está cargada de cálculos, de recuerdos y de historias: no puede dejar de estarlo” (Deleuze, 2006: 69). A lo que añade que “es preciso que la imagen pura se inserte en el lenguaje, en los nombres y las voces (...). Debe acceder a lo indefinido, estando sin embargo completamente determinada, el espacio debe ser siempre un espacio cualquiera, abandonado, inafectado, aunque esté geométricamente determinado en su integridad”. En el mismo texto, Deleuze alabaría la potencialidad enérgica de la imagen, desechando “el triste contenido” en pos del estallido furioso, del impacto que nos produce y que hace que la imagen nunca dure mucho tiempo: “la imagen dura el tiempo furtivo de nuestro placer, de nuestra mirada (...). Hay un tiempo para las imágenes, un buen momento en el que pueden aparecer, insertarse, romper la combinación de las palabras y el flujo de las voces (...). La energía de la imagen es disipativa” (Deleuze, 2006: 71).

De este modo, todas las obras se conciben desde una poética de los intervalos como arte del tiempo. El elogio del fragmento que defendería Brecht. Una serie, no una secuencia, de fragmentos cortados. Una maniobra que busca despedazar al cuerpo fílmico, al igual que el haiku en poesía, en sus unidades mínimas. El *fotograma imposible*²² como base dialéctica (o mejor dicho, contra-dialéctica) que remite a un todo que no es, una lógica que se mueve por los campos de la desfiguración. Se pone así sobre la mesa una cuestión sobre el límite no solo entre la fotografía y el cine, entre la imagen fija y la imagen movimiento, sino entre lo visible y lo imperceptible. “Sin imagen es posible una imagen, pero no al revés” (Javier Codesal. Dentro y fuera de nosotros, 2009: 111), que diría Codesal. Imágenes que brotan como juegos de manchas y tramas, de instantes inexistentes extraídos de una sucesión de

22 Concepto que hemos establecido para designar este tipo de imagen.

imágenes definitorias. Una yuxtaposición de tiempos, el real y el evocado, que se manifiestan en un mismo espacio. Resultados buscados con suma meticulosidad, obviando por completo la mera reproducción o la cita pueril de un fragmento de película. De hecho, ni siquiera aparece ningún tipo de referencia hacia la película de la que se ha extraído cada uno de esos *fotogramas imposibles*.

En el caso de *Un títere espacio*, la cuestión de captación de tiempos simultáneos condensados en una sola imagen es diferente a la que hablamos con respecto a la idea del *fotograma imposible*, ya que su constitución no tiene nada que ver con el congelamiento de una imagen hecha de movimiento, sino del movimiento expuesto desde la quietud. Se trata por tanto de reconstituir la continuidad del movimiento fílmico a través de una cuestión no de duración, sino de longitud. Una suerte de ensoñadora confusión entre lo sensual y lo sensible, lo visual y lo perceptivo, mediante un profundo silencio metafísico. De este modo, a lo que aluden estas obras no es solo a una cuestión de tiempo en tanto que fenómeno de un acontecimiento entrecortado, saturado o superpuesto, sino de un tiempo psicológico. No se trata de la *representación* del tiempo, sino de su *presencia*, su experiencia directa.

3.4.3. Un punto después. el mismo punto ahora.

Recalcamos: las obras que se aportan se fundamentan en la deconstrucción del sentido de la imagen en base a montajes suturadores, que juegan con las tipologías y modelos elementales del montaje cinematográfico, como son los dispositivos en serie, secuenciales, lineales y narrativos; aunque desgranándolos con una actitud contra-dialéctica y repetitiva, construyendo una sucesión temporal encerrada en sí misma y planos que se suceden a otros sin alcanzar por ello ninguna conclusión en el ámbito narrativo. En el caso de la videoinstalación *¿Dónde está el cuerpo?*, la proyección adquiere una dimensión, podríamos decir, casi escenográfica tridimensional que absorbe por completo al espectador, situándolo en el centro mismo de la acción. Un espectador cuya percepción se ve trastocada por una serie de escenas reiterativas, pero no similares, que consiguen crear una suerte de narratividad ambigua y *sinsentido*; haciendo alusión a eso que diría Deleuze de que “el saber, tal como es en sí, no es más que la repetición de su objeto: es *jugado*, es decir, repetido, puesto en acto, en lugar de ser conocido” (Deleuze, 2012: 40). Una historia reiterativa tanto en su totalidad como en sus pequeñas partes, sin principio ni final, y que no transmite un sentido concreto. Y es que la repetición rara vez es una repetición.

En este aspecto interfiere de nuevo el concepto de memoria tal y como lo hemos descrito anteriormente, más allá del simple acto de recordar. Kierkegaard, en su ensayo titulado precisamente así, *La repetición* (1843), demostraba cómo ésta, tal y como la entendemos, corresponde a un concepto falso y que, de hecho, no es ni siquiera posible. El ensayo trata principalmente sobre la representación de una ópera de la que Kierkegaard nos cuenta que disfrutó especialmente. Dado tal grado de disfrute, el autor no dudó en volver a acudir a la siguiente representación de la misma obra, con tal de *repetir* la experiencia y así conseguir un disfrute similar. Sin embargo, percibió que cuando asistió la segunda vez a esa misma representación, ya no prestaba exactamente la misma atención que la primera vez, de modo que muchos detalles, a pesar de ser los mismos que la anterior, le resultaban diferentes, los percibía de una forma totalmente nueva. Kierkegaard concluye de este modo que todo tipo de repetición no es más que mera ilusión, principalmente en lo que respecta a la concepción de la experiencia humana. Una de las cuestiones que más nos interesan a este respecto es la idea de la repetición en materia de lenguaje, en cuanto medio de transmisión, ya sea la palabra escrita, la fotografía, o el vídeo, etcétera. Para ilustrarlo de un modo más simpático, podríamos traer a colación un ejemplo tanto paradigmático como divertido a la vez. Se trata de

la introducción al ensayo titulado *Repetición, repetición y repetición* que Tom Johnson realiza sobre el concepto de repetición en la obra de Esther Ferrer:

¿Por qué repetir tres veces la misma palabra en el título de este artículo? [...] Para empezar, la apariencia no es la misma en ninguna de las tres veces que he citado la palabra. La primera “repetición” empieza con mayúscula y va seguida de una coma, la segunda empieza con minúscula y le sigue una “y”, siguiendo de este modo las convenciones gramaticales y, la tercera vez, la palabra aparece sola. El significado es por lo tanto diferente también. La primera “repetición” nos hace saber que el artículo tiene que ver con este tema, con la segunda se aprecia mi insistencia en ello y, con la tercera, uno se da cuenta de que no sólo se está transmitiendo una idea, una palabra, sino que también se intenta demostrar.

(Johnson, 2012: 133)

Recordemos que Esther Ferrer, como miembro del grupo ZAJ, bebía directamente de las ideas expresadas en la obra beckettiana, donde la repetición tiene una importancia esencial. El ejemplo más claro en Beckett lo encontramos en su obra más famosa, la ya citada *Esperando a Godot*, en la que los personajes protagonistas repiten en numerosas ocasiones eso de “vámonos” (Beckett, 2014), sin llegar a moverse del sitio; o Godard cuando, superponiendo voz y palabra escrita sobre la imagen del film-ensayo *Histoire(s) du cinéma*, repite en varias ocasiones (y a lo largo de todos los capítulos) el nombre del propio film. Cabría preguntarse por tanto ¿cuál es el papel del *instante* o lo *fragmentario* con respecto a la idea de repetición? Volvamos al haiku para intentar responder a esta pregunta. Para ello traemos a colación una breve afirmación que Barthes haría al respecto:

[...] así, el haiku compensa su brevedad insigne con la repetición: el minúsculo poema se salmodia tres veces, en eco; esta práctica está tan bien codificada que la amplitud de los suplementos (la “amplitud de resonancia”) tiene un nombre: el hibiki; en cuanto a la infinitud de asociaciones liberadas por la repetición llevan el nombre de utsuri.

(Barthes, 2009: 313)

De este modo, Barthes nos indica que repetir el ejercicio, es decir, leer varias veces lo escrito (o la imagen), supone liberar paulatinamente sus “suplementos”, una cuestión primordial en el haiku, al igual que en la obra beckettiana, como ya vimos. Esta es precisamente la raíz conceptual de lo trabajado en la serie *Imitaciones*, centrado además en la cuestión del indeterminismo cageiano, es decir, la improvisación azarosa y dictaminada por la intuición. Como ya vimos, con respecto a su modo de hacer películas, Godard centraría el interés principalmente en la improvisación, eso sí, una improvisación rigurosa. Del mismo modo, siempre dijo que no le gustaba escribir guiones, sino que se dedicaba a tomar notas y que su modo de entender el trabajo de un director de cine se parece más a la actitud de un músico de jazz que a un director como tal. En su film-ensayo *Histoire(s) du cinéma*, como ya vimos, tanto el texto como la imagen dejan de ser imágenes en cadena. Las imágenes dejan de ser esclavas las unas de las otras y de la supuesta posición exclusiva que deben ocupar dentro del relato concreto. El objetivo de Godard cuando realiza este ejercicio de absoluta deconstrucción del medio cinematográfico consiste en estimular la aparición de lo sensible y lo inteligible más allá del control racional.



Fig. 3.4.3.1 *En el lomo, y lloro* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.

La serie *Imitaciones* persigue esa idea de entender el mundo como imagen; una imagen pensada sintéticamente y en términos de encadenamiento, en base a una multiplicidad orgánica de combinaciones posibles. La premisa que dio lugar a esta serie, por tanto, fue la de experimentar con ese *ars combinatoria* del que hablaba Godard, una metodología portadora tanto de variaciones críticas como de atracciones veleidosas. Metodología que intenta aprovechar las principales virtudes del poema, ese modo de trabajar el lenguaje y la imagen que muestra la potencia de infinitud que puede estar contenida en una forma. Imágenes y relaciones indefinidas, ambiguas y potenciales. Utilizar la metodología-poema como vehículo para circular por los valles de la intuición creadora. No se trata, por tanto, de un proceso de atracción o de asociación directa entre cada fragmento, sino de explorar las potencialidades del intervalo. Sin dialéctica alguna. Lo que adquiere valor es precisamente lo que se da *entre* las imágenes para la constitución de una pregunta. Una pregunta, como ya señalábamos al comienzo de la investigación que sustenta este Trabajo Fin de Máster, sin ningún deseo de respuesta. Una correspondencia que se da a través del *sinsentido*. Una dialéctica en suspenso. En palabras de Barthes:

Un texto (o una imagen) debe entenderse como un tejido polisémico de códigos donde lo más importante no es el acto creativo, único, original e irreplicable, sino las acciones 'menos ampulosas y grandilocuentes' de seleccionar, escoger y combinar.

(Barthes citado en Guasch, 2002: 381-382)

La fotografía, como comúnmente se concibe, atañe una supuesta objetivación y captación del tiempo y el espacio en un formato bidimensional y concreto. Una imagen que *a priori* se basa en una relación con el mundo que no va más allá de la lógica de la instantánea; una pequeña solidificación de espacio y tiempo, inalterable y exclusiva. La imagen capturada

como si de un registro imperecedero de un fragmento del mundo se tratase. En este aspecto, con esta serie se trata de rasgar las lindes de ese formato hermético y unitario a través del uso del fragmento, la seriación y el montaje. La intención consiste en desbordarlo, en ampliar el campo de variación de la imagen, de ampliar sus potencialidades de significación. Un estudio elaborado en base a esa *teoría de la sincronicidad* de Jung (Jung, 1988), la cual apuntaría a la relación inexplicable de la psique con respecto a la materia. Un encuentro a nivel de subconsciente que se manifiesta en los encuentros fortuitos y simultáneos a través de un principio de interrelación no-causal. Un acto de amputación radical que sustrae por completo cualquier intento de encorsetar un tiempo y un espacio concretos dentro de una imagen y que constituye las bases semánticas de la poética del absurdo. Eliminar el sentido, horadarlo sin escrúpulos. Rastrear el *sinsentido* para multiplicar sus posibilidades significantes a través de fragmentos que se acumulan, se superponen o se repiten; que se engarzan sin tener una linealidad exacta. Conexiones que se retuercen mediante empalmes rítmicos, intermitentes y fundamentalmente plásticos.

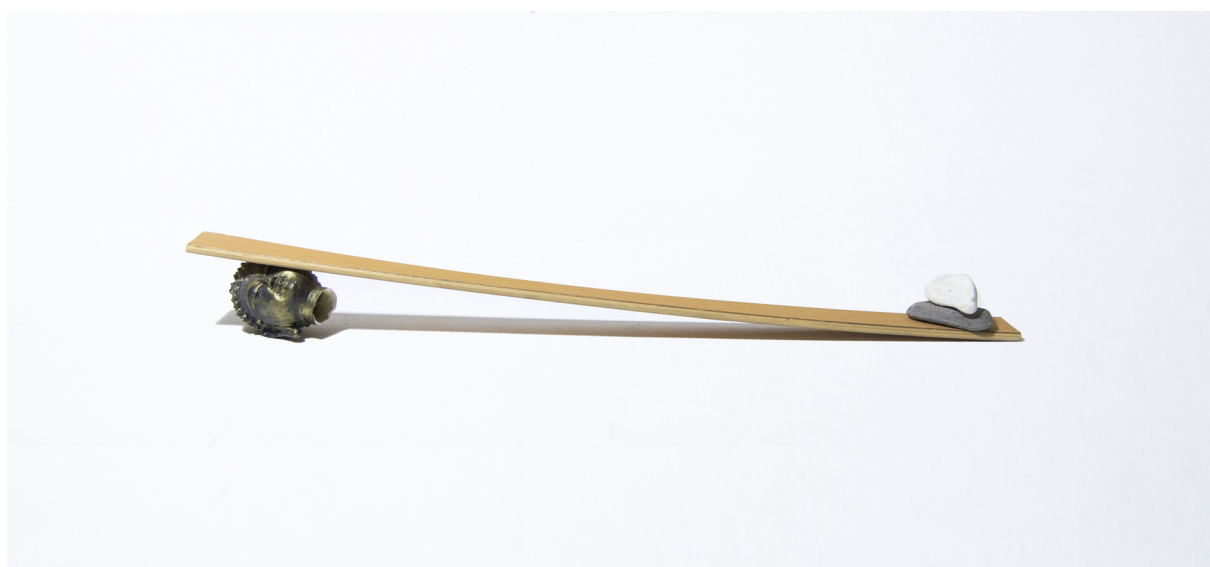


Fig. 3.4.3.1 Zen (*serie Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.

3.4.4. Una lengua. Una imagen.

Como ya dijimos al comienzo de la investigación, en proyectos anteriores el juego con el lenguaje y la palabra escrita había resultado primordial, por lo que todos estos procesos derivan de muchas de las disertaciones que Wittgenstein haría sobre las propiedades del lenguaje. Del mismo modo que hemos expuesto aquí, el filósofo austríaco se centraría también en las potencialidades que otorga ese intervalo entre las partes y sus posibilidades de transformación del sentido. Para Wittgenstein, cada cultura se constituía de múltiples juegos de lenguaje que a su vez se basaba en unas reglas concretas, que cada individuo aceptaba posibilitando la comunicación y una escala de valores (Wittgenstein, 2012). La idea en proyectos anteriores, al igual que aquí con respecto a la imagen, consistía en explorar los límites donde esas normas se pervertían. De este modo, se trata de emplear el lenguaje, escrito o de la imagen, más allá de su uso como instrumento de comunicación, en busca de ese estado en que se convierte en herramienta artística. La imagen, por tanto, como un ente polisémico que implica

una cadena oscilante de significados, de la que el espectador se encarga de seleccionar unos concretos y desechar el resto. Es precisamente ese carácter polisémico el que provoca una interrogación sobre el sentido.

Como hemos visto, el cine nos enseñó en ese aspecto un modo mucho más amplio y móvil de percibir las imágenes. Nos dio la oportunidad de desplazarnos en el espacio *por* y *de* la imagen para comprender el tiempo de su duración. Desde la llegada del cine aprendimos a percibir las imágenes desde nuevos puntos de vista (a pesar de su herencia con respecto al ámbito pictórico [Berger, 2000]), a multiplicar las capacidades visuales y a observar un mundo más dinámico y grácil a través del montaje y el recorte; de la previa descomposición por el detalle hacia una recomposición por el todo. En esta serie se ha pretendido integrar de manera progresiva esos senderos que el cine nos abrió para experimentar con la interacción del espacio y el tiempo con las imágenes.

De este modo, el resultado funciona como un tejido de signos ambiguos sujetos a interpretaciones de carácter disyuntivo. Y es que, hoy en día, si bien podemos pensar que vivimos en un mundo dominado por la imagen, no tenemos más que agudizar un poco nuestra visión para darnos cuenta que el mensaje lingüístico está vigente en cada una de las imágenes que nos rodean. Textos que se nos presentan como titulares, pies de foto, etiquetas y comentarios en las redes sociales, acompañando al modelo en un *spot* publicitario, etcétera. Palabras y frases que sin duda alguna, y con una intencionalidad clara, limitan la capacidad proyectiva de la imagen. Un lastre, un apoderamiento represor respecto a la potencia significativa de la misma. Algo similar sucede en el ámbito cinematográfico. La palabra, es decir, el diálogo, suele imperar por encima de la imagen, relegando a ésta al grado de mero apoyo visual que acompaña la narración. Por muy sugestiva que resulte la imagen, en el cine comercial siempre ha estado supeditada al esclavismo del argumento dialéctico.

Es por eso que el uso de la palabra en la serie *Imitaciones*, busca conseguir el efecto justamente contrario. No encorsetando la imagen en un discurso cerrado, sino intentando potenciar la cantidad de significaciones posibles. Al igual que Beckett con los diálogos y las acciones, o Godard con la experimentación audiovisual (o como también hemos visto, Frampton o Marker con respecto al cine estructuralista y el film-ensayo), se trata de pensar las palabras y las imágenes como unidades divisibles, como potencias en vías de transformación, susceptibles de infinidad de relaciones entre unas y otras, entre diversos textos e incluso objetos, dando lugar a conexiones posibles y ordenamientos expresivos que se salen del marco del sentido tal y como lo reconocemos dentro de una linealidad narrativa. En este aspecto podríamos hablar de un respeto de carácter casi infantil, de inocencia, ante las imágenes:

[...] yo juego / tu juegas / nosotros jugamos / al cine / tú crees que hay / una regla del juego / pero no la hay / y crees entonces que no la hay / cuando hay precisamente / una regla del juego [...].

(Godard, 2009: 29)

Como un niño que juega con ellas como si de un ensayo vital (y visual) se tratase, que construye su propia dialéctica, su propia historia, su propia experiencia a partir de los desechos del *sin sentido* histórico, del mismo modo que Vertov entendía la dialéctica material del cine como una correlación entre un ojo maquinístico y una retahíla de imágenes en continua transformación.

4. ETCÉTERA (CONCLUSIONES)

Llegamos a la recta final de este Trabajo Fin de Máster, y en el aire flota un aire de indeterminación. ¿Qué podemos concluir de todo esto? Resulta difícil de concretar, y es precisamente ese estado de irresolución el que pretendíamos establecer al inicio de la investigación, donde esté presente la experimentación, el cuestionamiento de bases teóricas y prácticas tanto de la imagen como del significado de la misma para dar pie a conclusiones de carácter abierto. No aclarar nada, sino levantar todas las ampollas posibles con respecto a nuestra forma de relacionarnos con el mundo a través de la imagen. Indudablemente, a un nivel más personal ha resultado gratificante. Esta investigación ha abierto las puertas de la curiosidad hacia otros ámbitos que seguirán estudiándose en profundidad en el futuro. Siempre en relación a la cuestión del absurdo y el *sinsentido*; un *sinsentido* que nos acompaña día a día y que nos proporciona la maravillosa capacidad de ponerlo todo en duda.



Fig. 4.1 Oil (serie Imitaciones), Antonio Pedraza, 2016.

Cabe recalcar que todo lo expuesto con respecto a la idea del mundo como imagen se fundamenta principalmente desde una concepción existencialista. La figura del artista como observador de la historia, propia de periodos anteriores al nuestro, está extinta. Hoy, la cámara se gira y apunta al individuo. El artista del absurdo no habla del mundo, sino de *su relación* con el mundo. La obra artística ya no puede comprenderse, por tanto, como reflejo de las grandes ideas del espíritu, propio del romanticismo, sino como una especie de escudriñamiento hacia el autoconocimiento. El *sinsentido* pervive en el vínculo inseparable del mirar y el mirarse a la vez. Un mirar que no nos muestra más que vacío; un vacío que nos hace devolvemos la mirada hacia nosotros mismos y preguntarnos extrañados por nuestro *estar ahí*, como una

especie de vacío semejante, pero enfrentado a la vez. La misión del artista consistiría así en *hacer mirar*: mirar, mirarse, y señalar. Una forma de evidenciar, cuyo interés principal reside en incomodar, más que conmover.

Es por ello que toda obra que aquí se ha presentado no es más que mera pregunta. Preguntas sobre lo que es el ser humano y sobre su capacidad para lidiar con la realidad que le rodea. Una fijación extrema por nuestra cotidianidad, aquello más cercano, a plena vista y que, por parecernos rutinario lo rechazamos como fuente de potencial artístico. La búsqueda de una percepción intensa de lo cotidiano, como en un film de Akerman, a través de la sensibilización del tiempo como ritmo compositivo y el *sinsentido* como gran tema central. Ayudar a ver las cosas como un terreno fértil y lleno de posibilidades, más allá del dominio del significado simbólico predeterminado. Para eso hemos tratado con la imagen en relación a la idea de movimiento y de tiempo, tergiversando su concepción de estructura jerárquica, basada en el orden causal de pasado, presente y futuro. Como Beckett con sus personajes, el poeta haiku con sus versos, y Godard con sus películas, hemos hablado de una temporalidad cuya modulación se estructura en base a la discontinuidad, lo fragmentario, la simultaneidad y la asincronía; así como la relación entre lo fijo y lo móvil. Del mismo modo que en las obras de estos autores, las formulaciones plásticas presentadas se proyectan como *historias* sin principio ni fin, donde el espectador quedará siempre expectante, esperando recibir algún estímulo que le ayude a progresar y a solucionar la incógnita planteada. Un estímulo que no llegará nunca, ya que la única respuesta posible no es más que el propio devenir absurdo y *sinsentido*.

El objetivo, independientemente de los matices concretos sobre los que se sustenta cada obra, ha sido siempre el de exprimir la tensión que existe entre aquello que percibimos a través de los sentidos y lo deducido por nuestro intelecto. Sobre esa línea, en base a un análisis exhaustivo acerca del papel que juega la imagen y sus posibilidades de sentido dentro de este proceso, se ha desarrollado un proyecto de investigación y de materialización plástica en el que, como hemos podido comprobar, los conceptos de movimiento, espacio y tiempo han tenido un papel fundamental. Partiendo de estas premisas, podríamos decir además que la metodología de trabajo se ha llevado a cabo con el espíritu de un auténtico *amateur*, que diría Brakhage:

El verdadero amateur [...] siempre trabaja solo y mide su éxito en relación con el cuidado puesto en su trabajo, en vez de en logros o reconocimientos de los demás. ¿Por qué dejar, entonces, que los críticos, profesores y demás guardianes de la vida pública empleen el término despectivamente? ¿Por qué dejarlos que transformen el significado amateur en "inexperimentado", "torpe", "aburrido" o incluso "peligroso"? [...] El amateur es alguien que realmente vive su vida (en lugar de alguien que simplemente "cumple su deber"), y así experimenta su trabajo a medida que lo practica. [...] Por eso, el amateur permanece aprendiendo y creciendo constantemente a través del trabajo en su vida, en una "torpeza" de descubrimiento continuo tan bella de ver [...] como dos jóvenes amantes en la "torpeza" de su inocencia y el placer del constante descubrimiento de sí mismos.

(Brakhage citado en De Lucas, 2015: 29)

Toda la investigación, así como la obra plástica, se han realizado sin pretensiones de buscar un resultado de excelencia ajeno a un verdadero interés vital. Es por ello que todo el proyecto de fundamenta en un elogio de lo imperfecto y vivo, de imágenes que se relacionan con otras imágenes, sin más interés que el de demostrar su propia condición de imperfección; que se descubren y se revelan a través de interpretaciones poéticas desde un pensamiento

visual. Más que un tema concreto, deberíamos hablar de una suerte de hilo conductor. Una tendencia e interés por el 'asunto' indeterminado en tanto en cuanto a problemas de relaciones. La búsqueda de vías personales de expresión a través de las cuales, de un modo experimental, brotan nuevas realidades ocultas. Permutas y correlaciones a través de los cuales las preguntas germinan de una inusitada disposición de elementos, imágenes y objetos *a priori* reconocibles y cotidianos. Se trata de *pararse a ver*, a contemplar los fenómenos, por muy insignificante que sea, con la intensidad y el tiempo suficientes hasta que el mismo asunto comience a exhumar su propia complejidad, y celebrarla. Celebrar la complejidad de lo anodino, donde una realidad más especulativa que concreta se nos muestra como una trama estructurada en base a giros sobre sí misma. Un entramado en continua permuta que nos hace enfrentarnos a las limitaciones de nuestra propia percepción, alentando a su vez nuestro inconmensurable potencial para imaginar y especular. Al comenzar, indicamos la dificultad de existe cuando uno se plantea qué es lo que quiere decir, y qué es lo que quiere hacer. En ningún momento hemos pretendido contestar a esta cuestión, sino más bien plantear, aún si cabe, más preguntas al respecto: ¿por qué íbamos a querer decir algo? O mejor dicho: ¿Por qué íbamos a querer darle un sentido a lo que decimos? Y es que entendemos que precisamente en seguir formulando preguntas al respecto se encuentra la verdadera inquietud creativa:

No sé por qué he contado esta historia. Bien podría haber contado otra cualquiera. Quizá algún día pueda contar otra. Ya veréis, criaturas, lo mucho que se parecen.

(Beckett, 2015: 33)



Fig. 4.2 Fotograma de *Un títere espacio*, Antonio Sánchez, 2016.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1. Fuentes principales

- Artaud, Antonin, (1992) *El cine. Críticas, entrevistas y otros escritos*, Madrid: Alianza.
- Barthes, Roland, (2009) *El susurro del lenguaje*, Barcelona: Paidós.
-----, (2015) *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona: Paidós.
- Beckett, Samuel, (2006) *Los días felices*, Madrid: Cátedra.
-----, (2012) *Molloy*, Madrid: Alianza.
-----, (2012) *El innombrable*, Madrid: Alianza.
-----, (2015) “El expulsado”, *Relatos y textos para nada*, Valencia: JPM, pp. 19-33.
-----, (2014) *Obra poética completa*, Madrid: Hiperión.
-----, (2014) “Esperando a Godot”, *Samuel Beckett. Teatro reunido*, Barcelona: Tusquets.
- Berger, John, (2000) *Modos de ver*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Bergson, Henri, (2013) *El pensamiento y lo moviente*, Buenos Aires: Cactus.
-----, (2016) *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid: Alianza.
- Blanchot, Maurice, (2015) *La escritura del desastre*, Madrid: Trotta.
- Borges, Jorge Luis, (1976) *Otras Inquisiciones*, Madrid: Alianza.
- Bourriaud, Nicolas, (2014) *Postproducción*, Buenos aires: Adriana Hidalgo.
- Brakhage, Stan, (2004) “Mi ojo”, *En busca de lo sublime: los filmes de Stan Brakhage*, catálogo de exposición, Madrid: MCARS, pp. 38-48.
- Camus, Albert, (2014) *El mito de Sísifo*, Madrid: Alianza.
- Casado, Pablo, (2016) “Entrevista a Pablo Casado”, en *elRespirador*, Sevilla: elRespirador, Nº 5, pp. 14-25.
- *Cine Infinito. Un libro de ensayo sobre relatos, memorias digitales y producción del conocimiento*, (2007) catálogo de exposición, Valencia: Consorcio de museos de la comunidad valenciana.
- Codesal, Javier, (2010) *2 películas*, Cáceres: Periférica.

- Collado Sánchez, Esperanza, (2012) *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*, Madrid: Trama editorial y Fundación Arte y Derecho.
- David Lamelas. *En lugar de cine*, (2011) catálogo de exposición, Granada: Centro José Guerrero.
- De Lucas, Gonzalo, (2015) *Tocar las imágenes*, Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
- Deleuze, Guilles, (2006) "El agotado", *Samuel Beckett. Obra para cine y televisión*, catálogo de exposición, Madrid: MNCARS, pp. 63-85.
- , (2012) *Diferencia y repetición*, Buenos Aires: Amorrortu.
- , (2015) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona: Paidós.
- , (2015) *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona: Paidós.
- , (2016) *Lógica del sentido*, Barcelona: Paidós Surcos.
- Dubois, Philippe, (2013) *Fotografía y cine*, México: Serieve.
- *En busca de lo sublime: los filmes de Stan Brakhage*, (2004) catálogo de exposición, Madrid: MCARS.
- Foucault, Michel, (2010) *Las palabras y las cosas*, Madrid: Siglo XXI Editores.
- Frank, Peter, (2002) "Un recorrido por el cine y vídeo Fluxus", *Fluxus y Fluxfilms. 1962-2002*, Madrid: MNCARS, pp. 21-40.
- Godard, Jean-Luc, (2009) *JLG/JLG: autorretrato de diciembre*, Buenos Aires: Caja Negra.
- , (2014) *Historia(s) del cine*, Buenos Aires: Caja negra.
- Guasch, Anna María, (2002) *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Madrid: Alianza.
- Javier Codesal. *Dentro y fuera de nosotros*, (2009) catálogo de exposición, Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura y Turner.
- Jenkins, Bruce, (2004) "Entrevista con Stan Brakhage", *En busca de lo sublime: los filmes de Stan Brakhage*, catálogo de exposición, Madrid: MCARS, pp. 25-37.
- Johnson, Tom, (2012) "Repetición, repetición y repetición", *Esther Ferrer. En cuatro movimientos*, catálogo de exposición, Palma de Mallorca: ESBALUARD, pp. 129-150.
- Juliet, Charles, (2006) *Encuentros con Samuel Beckett*, Madrid: Siruela.
- Harman, Graham, (2015) *Hacia el realismo especulativo*, Buenos Aires: Caja negra.
- Hopper, Edward, (2012) "Carta a Charles H. Sawyer", *Edward Hopper. Escritos*, Barcelona: Elba, pp. 19-22.
- Huizinga, Johan, (2015) *Homo Ludens*, Madrid: Alianza.

- Lipovetsky, Guilles, (2014) *La era del vacío*, Barcelona: Anagrama.
- Miller, Larry, (2002) "Entrevista a George Maciunas", *Fluxus y Fluxfilms. 1962-2002*, Madrid: MNCARS, pp. 83-112.
- Neuman, Andrés, (2005) *El equilibrista (Aforismos y microensayos)*, Barcelona: Acantilado.
- Nietzsche, Friedrich, (2011) *Así habló Zaratustra*, Madrid: Alianza.
- Onitsura, Ueshima, (2009) *Palabras de luz*, Madrid: Miraguano Ediciones.
- Pasolini, Pier Paolo, (2002) *Who is me: Poeta de las cenizas*, Barcelona: DVD ediciones.
- Santoka, Taneda, (2013) *El monje desnudo*, Madrid: Miraguano Ediciones.
- Tarkovski, Andrei, (2015) *Esculpir en el tiempo*, Madrid: RIALP.
- Vattimo, Gianni, (1990) *El pensamiento débil*, Madrid: Cátedra.
- Vertov, Dziga, (1974) *El cine ojo*, Madrid: Fundamentos.
- Weinrichter, Antonio, (2007) "Un concepto fugitivo. Notas sobre el film-ensayo", *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*, Pamplona: Fondo de publicaciones del Gobierno de Navarra, pp. 18-49.
- Weiss, Peter, (1974) *Informes*, Madrid: Alianza.
- Wittgenstein, Ludwig, (2012) *Tractatus logico-philosophicus*, Madrid: Alianza.

5.2. Fuentes secundarias

- Alberó, Miguel, (2016) *Godot sigue sin venir. Vademécum de la espera*, Madrid: Páginas de espuma.
- Álvarez, Marta; Hatzmann, Hanna y Sánchez Alarcón, Inmaculada, (2015) *No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico*, Madrid: Iberoamericana.
- Arbasino, Alberto, y Mekas, Jonas, (1970) *Entre el "underground" y el "off-off"*, Barcelona: Anagrama.
- Benjamin, Walter, (2010) *Atlas Walter Benjamin Constelaciones*, catálogo de exposición, Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Blanchot, Maurice, (1994) *El paso (no) más allá*, Barcelona: Paidós.
- Bonet, Eugeni, (2014) *Escritos de vista y oído*, Barcelona: MACBA.
- Bourriaud, Nicolas, (2013) *Estética relacional*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Brea, José Luis, (2010) *Las tres eras de la imagen*, Madrid: Akal.
- Burch, Noël, (1970) *Praxis del cine*, Madrid: Fundamentos.
- *Burt Barr. Obra reciente*, (2002) catálogo de exposición, Madrid: MNCARS.
- *Caso de estudio. Cuerpo, espacio y tiempo en Bruce Nauman*, (2015) catálogo de exposición, Valencia: IVAM.
- CastroFlórez, Fernando, (2016) *Estética a golpe de like. Post-comentarios intempestivos sobre la cultura actual (sin notas a pie de página)*, Murcia: Newcastle Ediciones.
- *Cinéma. Contemporary art and the cinematic experience*, (1999) catálogo de exposición, Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum y NAI Publishers Rotterdam.
- Debray, Régis, (2013) *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós.
- *Del éxtasis al arrebató. Un recorrido por el cine experimental español*, (2009) catálogo de exposición, Barcelona: Cameo Media.
- *Desbordamiento de Val del Omar*, (2010) catálogo de exposición, Madrid: MNCARS.
- Duras, Marguerite, (1997) *El cine del desgarró*, Valencia: Banda Aparte.
- Farocki, Harun, y Silverman, Kaja, (2016) *A propósito de Godard. Conversaciones entre Harun Farocki y Kaja Silverman*, Buenos Aires: Caja negra.
- Gimferrer, Pere, (2012) *Cine y literatura*, Barcelona: Austral.
- Goldsmith, Kenneth, (2015) *Escritura no-creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*, Buenos aires: Caja negra.
- Gubern, Román, (2004) *Val del Omar, cinemista*, Granada: Diputación de Granada.
- *Harun Farocki. Lo que está en juego*, (2016) catálogo de exposición, Valencia: Institut Valencià D'Art Modern.
- J. Rodríguez, Hilario, (2016) *Nostalgia del futuro. Contra la historia del cine*, Murcia: Micromegas.
- Kaprow, Allan, (2007) *La educación del des-artista*, Madrid: Árdora.
- Kuspit, Donald, (2006) *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- La Ferla, Jorge, (2009) *Cine (y) digital*, Buenos aires: Manantial.
- Luna, Diego, (2015) *Zaj. Arte y política en la estética de lo cotidiano*, Sevilla: Athenaica Ediciones Universitarias.
- Magalhaes, Vítor, (2008) *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*, Madrid: Trama editorial y Fundación Arte y Derecho.
- Maiakovski, Vladímir, (2013) *Escritos sobre cine*, Madrid: Nevsky Prospects.

- Manovich, Lev, (2015) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós.
- Marcel Broodthaers. *Cinéma*, (1997), catálogo de exposición, Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- Martin, Sylvia, (2006) *Videoarte*, Köln: Taschen.
- *Monocanal*, (2003) catálogo de exposición, Madrid: MNCARS.
- Moure, Gloria, (2015) *Michael Snow – Sequences. A history of his art*, Barcelona: Polígrafa.
- Moxey, Keith, (2015) *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*, Barcelona: Sans Soleil.
- Prieto Aguaza, Alberto, (2014) *Ventanas, espejos y sombras. Imagen analógica y textualidad en Wrigth Morris, Duane Michals y Sophie Calle*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Quintana, Ángel, (2011) *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, Barcelona: Acantilado.
- Ruiz de Samaniego, Alberto, (2015) *Las horas bellas. Escritos sobre cine*, Madrid: Abada.
- Sontag, Susan, (2015) *Contra la interpretación y otros ensayos*, Barcelona: Debolsillo.
- Steyerl, Hito, (2014) *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires: Caja negra.
- Sucari, Jacobo, (2012) *El documental expandido: Pantalla y espacio*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Svankmajer, Jan, (2012) *Para ver, cierra los ojos*, Logroño: Pepitas de calabaza.
- *TV/ARTS/TV. La televisión tomada por los artistas*, (2010) catálogo de exposición, Barcelona: La Fábrica y Arts Santa Mónica.
- Val del Omar, José, (2010) *Escritos de técnica, poética y mística*, Barcelona: La Central.
- VV. AA., (1971) *Problemas del nuevo cine*, Madrid: Alianza.
- Yourcenar, Marguerite, (1989) *El tiempo, gran escultor*, Madrid: Alfaguara.

5.3. Documentos en línea.

- Bresson, Robert, (1979) *Notas sobre el cinematógrafo*, [En línea] [Consulta: 02-09-2016] Disponible en: <https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/06/notas-sobre-el-cinematc3b3grafo-r-bresson.pdf>
- Jung, Carl Gustav, (1988) *Sincronicidad*, [En línea] [Consulta: 17-09-2016] Disponible en: <http://www.formarse.com.ar/libros/libros-Jung/JungCarlGustavSincronicidad.PDF>

5.4. Figuras.

- Fig. 1.1.1 Diagrama representativo de las variables básicas entre la imagen fotográfica y la imagen cinemática.
- Fig. 2.1.1.1 Propuesta expositiva de la videoinstalación *Un títere espacio*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 2.2.1.1 Propuesta expositiva de la videoinstalación *¿Dónde está el cuerpo?*
- Fig. 2.3.1.1 Propuesta expositiva de la serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*.
- Fig. 2.4.1.1 *Así a veces, ahí fuera (serie Imitaciones)*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 2.4.2.1 *Luz clónica (serie Imitaciones)*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 2.4.2.2 *-146- (serie Imitaciones)*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 2.4.2.3 *Tú que no puedes -a la hora del café- (serie Imitaciones)*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 2.5.1.1 Vistas de la videoinstalación *Pozzo* expuesta en el CICUS (2016), Antonio Pedraza y Guillermo Ramírez.
- Fig. 2.5.1.2 Infografía de la videoinstalación *Pozzo*, Antonio Pedraza y Guillermo Ramírez.
- Fig. 3.1.1 Diagrama ilustrativo de la correlación existente entre los conceptos estudiados en el Trabajo Fin de Máster.
- Fig.3.2.1.1 Billie Whitelaw y Samuel Beckett ensayando para *Not I* en el Royal Court Theatre de Londres, 1979. Foto de John Haynes Lebrecht. Disponible en: <https://www.theguardian.com/stage/2014/dec/21/billie-whitelaw-samuel-beckett-perfect-actress>
- Fig. 3.2.1.2 Brenda Bruce en *Días felices* de Samuel Beckett (Royal Court Theatre, 1962). Fotografía de Douglas Jeffery. Disponible en: <http://www.historyextra.com/gallery/history-theatre>
- Fig. 3.2.2.1 *Matsuo Basho montando a caballo*, ilustración de Sugiyama

Sanpu, s. XVII. Disponible en: <http://poetasdelfindelmundo.com/2016/06/06/matsuo-basho-poemas/#>

- Fig. 3.2.3.1 *Sometimes making something leads to nothing*, Francys Alys, 1997. Disponible en: <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>
- Fig. 3.2.3.2 Fotograma de *Pierrot le fou*, film de Jean-Luc Godard, 1965.
- Fig. 3.2.4.1 Samuel Beckett y el equipo de la SDR, durante el rodaje de *Eh, Joe*. Stuttgart, 1966. Fotografía de Hugo Jehie. Disponible en: http://elpais.com/diario/2006/09/15/cine/1158271201_850215.html
- Fig. 3.2.4.2 Fotograma de *El hombre con la cámara*, de Dziga Vertov, 1928.
- Fig. 3.2.4.3 Fotograma de *Histoire(s) du cinéma*, apropiación a su vez de un fotograma del falso documental *Fake* (1973), de Orson Welles.
- Fig. 3.2.4.4 Fragmento del *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg. Disponible en: http://www.engramma.it/eOS2/atlante/index.php?id_tavola=1039
- Fig. 3.3.1.1 Fotograma de *Un títere espacio*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.3.2.1 Fotograma de *La Jetée* (1962), film experimental de Chris Marker.
- Fig. 3.3.2.2 Fotograma de *Hapax Legomena* (1971-1972), film experimental de Frampton.
- Fig. 3.3.2.3 Aspecto de la instalación *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon, en la Fundación Miró de Barcelona. Fotografía de Joan Sánchez. Disponible en: http://elpais.com/diario/2006/03/24/cultura/1143154801_850215.html
- Fig. 3.3.2.3 Propuesta expositiva para *¿Dónde está el cuerpo?*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.3.2.4 Fotograma de *Dissapearing Music for Face* (1966), de Yoko Ono.
- Fig. 3.3.2.5 Fotograma de la videoinstalación *De querer creer entrever qué dónde*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.3.2.6 Proyección de *Zen for film*, de Nam June Paik. Disponible en: <http://aphasic-letters.com/film/intro.html>
- Fig. 3.3.2.7 Propuesta expositiva para la pieza *Como los vivos*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.3.2.8 Visión de la exposición *Anywhen* de Philippe Parreno. Crédito fotográfico Tate Gallery. Disponible en: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/hyundai-commission/philippe-parreno-anywhen>
- Fig. 3.4.1.1 *S/T #3* (serie *Nada y nunca, salvo nada y nunca*), Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.4.2.1 *Hipotenusa con vistas* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.4.2.2 *S/T # 5* (serie *Nada y nunca salvo nada y nunca*), Antonio

Pedraza, 2016.

- Fig. 3.4.3.1 *En el lomo, y lloro* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 3.4.3.1 *Zen* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 4.1 *Oil* (serie *Imitaciones*), Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 4.2 Fotograma de *Un títere espacio*, Antonio Sánchez, 2016.
- Fig. 6.1.1.1 Fotogramas de la pieza *De querer entrever qué dónde*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 6.1.2.1 Propuesta expositiva para la videoinstalación *Tarde o temprano inútiles*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 6.1.2.2 Infografía para el montaje en proyección bicanal sobre pantalla traslúcida de *Tarde o temprano inútiles*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 6.1.2.3 Propuesta alternativa de exposición con proyección simultánea sobre pared de *Tarde o temprano inútiles*, Antonio Pedraza, 2016.
- Fig. 6.1.3.1 Propuesta expositiva para la videoinstalación *Como los vivos*, Antonio Pedraza, 2016.

(Las figuras que no poseen enlace no se encuentran en la red ya que pertenecen al archivo propio del autor o figuran en ella múltiples imágenes)

6. ANEXOS

6.1. Creación e investigación paralelas a las aportaciones artísticas.

6.1.1. Aportación 6

De querer creer entrever qué dónde.

Videoinstalación.

HD vídeo 3" Loop.

2016.



Fig. 6.1.1.1 Fotogramas de la pieza *De querer entrever qué dónde*.

Vídeo-instalación que proyecta de forma cenital directamente sobre el suelo. El vídeo muestra una peonza vista igualmente desde un punto de vista cenital y que se balancea girando sin fin. El movimiento de la peonza corresponde a los 3 segundos previos antes de caerse, es decir, cuando se encuentra en un equilibrio totalmente delicado y a punto de extinguirse. Dicho balanceo se proyecta infinitamente en bucle, creando de esta forma un desequilibrio eterno, pausado y, paradójicamente, equilibrado, ya que no llega a caer nunca. Gracias al modo en que el video se proyecta sobre el suelo, el espectador puede intervenir directamente en la obra, formando parte del espacio donde la peonza gira e incluso sosteniéndola virtualmente con alguna parte de su cuerpo, dándose de esta forma la posibilidad de sostener la peonza en un equilibrio no provocado, paradójicamente ajeno a la voluntad del espectador

6.1.2. Aportación 7

Tarde o temprano inútiles.

Videoinstalación de proyección bicanal.

HD vídeo 2' Loop.

Proyección en dos canales sobre pantalla flotante y levemente traslúcida.

También adaptable a proyección simultánea sobre pared.

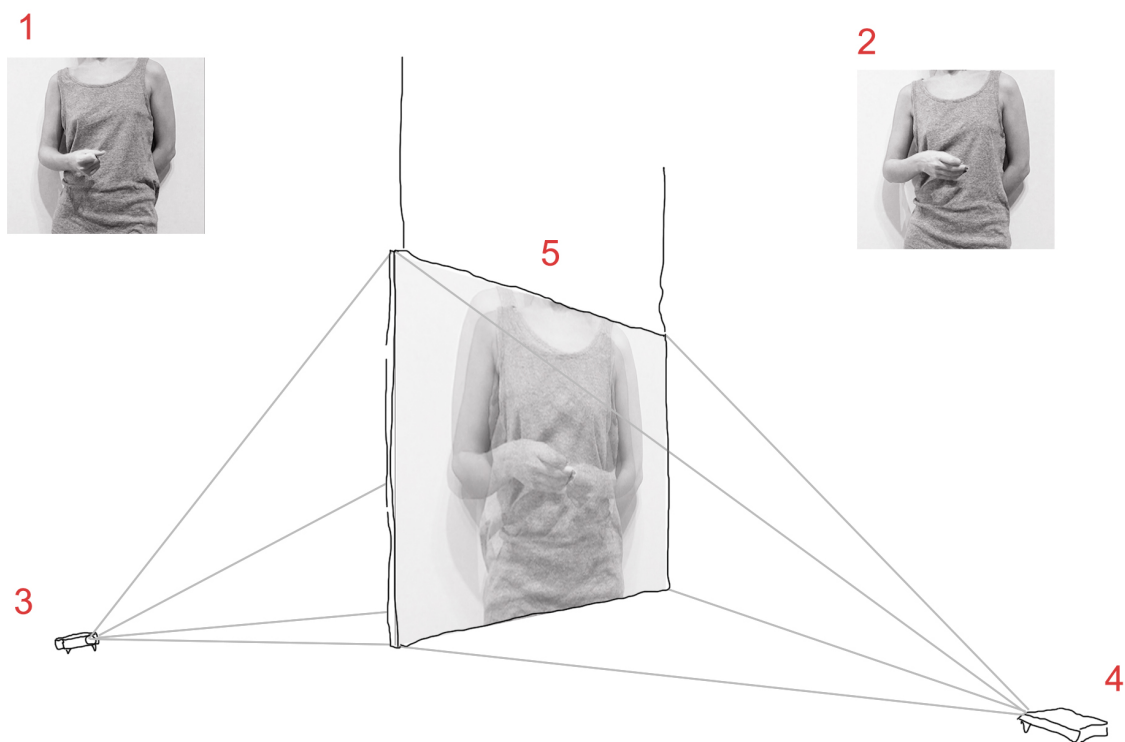
2016.



Fig. 6.1.2.1 Propuesta expositiva para la videoinstalación *Tarde o temprano inútiles*.

En ambas proyecciones se muestra una figura femenina sobre fondo neutro. Para la realización se le pidió a la protagonista que realizase la misma acción en dos tiempos distintos. Para ello, se le pidió en un primer momento que diese un chasquido con los dedos cada vez que contase cinco segundos. El matiz reside en que no había ningún tipo de herramienta alrededor que pudiese valerle para medir de forma exacta los cinco segundos cada vez, por lo que la medida la realiza de forma mental, casi especulativa. Este proceso, el del chasqueo de dedos cada cinco segundos, se grabó durante el transcurso de dos minutos. Más tarde, se le volvió a pedir que realizase la misma acción, con la misma pose y misma ropa. De nuevo se grabó durante dos minutos el chasquido de dedos que se producía cada cinco segundos.

Lo realmente interesante se da cuando se relacionan ambas grabaciones y se solapan, dejando en evidencia y subrayando la cadencia asincrónica de dos tempos a priori similares. La obra está pensada para ser proyectada a dos canales de modo coincidente, bien sea preferiblemente en una misma pantalla levemente traslucida, sobre la que se proyectan ambos vídeo por cada uno de los lados, o bien sea proyectando ambos uno al lado del otro directamente sobre el espacio expositivo. Al mostrarse ambas grabaciones de forma simultánea, se percibe tanto sonora como visualmente cómo el ritmo va fluctuando, desde una coincidencia casi idéntica al comienzo hasta un desfase completo, creando un ritmo desacompañado que da lugar a una atmósfera extrañamente sugestiva. Sin embargo, al proyectarse en bucle, el propio tiempo de proyección hace que matemáticamente vuelvan a coincidir en distintos momentos los tempos, para volver a bifucarse nuevamente con el paso de los minutos, así hasta crear una cadencia cuya evolución diacrónica transporta al espectador a un estado de somnolencia cautivadora.



- 1. Grabación 1
- 2. Grabación 2
- 3. Proyector 1
- 4. Proyector 2
- 5. Proyección simultánea por ambas caras de la pantalla

Fig. 6.1.2.2 Infografía para el montaje en proyección bicanal sobre pantalla traslúcida



Fig. 6.1.2.3 Propuesta alternativa de exposición con proyección simultánea sobre pared.

6.1.3. Aportación 8

Como los vivos.

Videoinstalación de proyección monocal.

HD vídeo, Loop.

2016.



Fig. 6.1.3.1 Propuesta expositiva para la videoinstalación *Como los vivos*.

Film-instalación construida a base de la extracción de fragmentos de películas. Concretamente escenas en las que aparecía algún niño corriendo. Al descontextualizar cada una de las secuencias y exponerlas como un todo unitario da lugar a una ambigüedad perceptiva con respecto al sentido de la imagen y su condición temporal y de movimiento. La imagen realmente es fija en tanto que reiteración: siempre es la imagen de un niño corriendo. El movimiento y la temporalidad aquí se nos muestran como atributos propios de una diferenciación dentro de lo igual, en el más puro sentido deleuziano.

El modo en que se suceden cada una de las escenas nos retrotrae a la estrategia del 'montaje encadenado' tan frecuente en el cine convencional. Salvo que en lugar de darse como un acontecer narrativo y lineal de una historia unitaria, se nos muestran como fragmentaciones dispersas, que a su vez conforman una única realidad, dado que comparten la misma lógica espacial y visual. De este modo, uniendo las múltiples porciones en las que se alternan los acontecimientos de forma aleatoria, se produce un efecto antinarrativo caracterizado por la incapacidad para definir el recorrido del personaje, a través de un *loop* que no tiene ni principio ni fin. Los niños aparecen corriendo sin explicitar hacia dónde. Simplemente corren. Como un gesto absolutamente gratuito, sin necesidad de justificación. Un gesto desnudo, intransitivo y asignificante. Gestos en busca de una complicidad, que encuentran su justa cadencia en la abolición de todo juicio, de toda sentencia. Nada en el devenir de las imágenes hace por configurarse como relato. Las distintas escenas de los niños corriendo varían sin una continuidad lógica. Tan solo un sentido: un insistente vagar por los confines de la mirada. Perderse en ella, a través de ella. Una mirada que se disuelve como tal, que a través de

la concatenada repetición de escenas similares (aunque diferentes), pierde la dimensión selectora para convertirse en propia constatación del ser. Una mirada no constructiva, que se entrega a aquello que mira como única forma de ser.

La videoinstalación *Como los vivos* persigue en ese aspecto crear una contrariedad con respecto a la normatividad del lenguaje cinematográfico. Una secuencialidad dispersa y entrecortada, pero totalmente inmersiva que estremece la conciencia del espectador tanto en un plano perceptivo como metafísico. Movimientos recurrentes (el del correr de un niño) que se alterna espacialmente, pero que confluyen en el tiempo como un todo unitario y envolvente. La percepción, la conciencia y la memoria se trabajan así desde la premisa del movimiento. Un sujeto que se sostiene en base a un movimiento óptico, físico y psicológico. El individuo cuya mirada marca una trayectoria y organiza el tiempo siguiendo un ritmo propio. Una mirada que fragmenta y reconstruye a la vez.

